

## 調光操作卓

T O L S T A R Ⅲ   T y p e F

型名：TRDM3-PB-U

TRDM3-CPU-U

## 取扱説明書

オプション品：TRDM3-EFHL-U

TRDM3-20J-2P

TRDM3-30J-2P

TRDM3-20J-3P

TRDM3-30J-3P

この度は東芝ライテック製品をお買い求めいただき誠にありがとうございます。  
安全にご愛用いただくために、ご使用前には必ず取扱説明書をお読みください。

**東芝ライテック株式会社**

233271B

# 安全上のご注意

必ずお守りください

お使いになる方や他の方への危害、財産への損害を未然に防止するため

必ずお守りしていただきたいことを、次のように説明しています。

表示内容の確認なしで、誤った使い方をしたときに生じる危険や損害の程度を、

次の表示で区分し、説明しています。

## 警告表示内容の説明

取扱説明書に警告表示をしています。

装置の使用前に警告内容を必ず確認の上、安全にご使用ください。

## シグナル用語の意味



**警告** この表示の欄は、「使用者が取扱いを誤った場合、死亡または重傷を負う可能性が想定される」また、「軽傷または物的損害のみの発生が想定される」内容です。



**注意** この表示の欄は、「使用者が取扱いを誤った場合、軽傷を負う可能性が想定される」また、「物的損害のみの発生が想定される」内容です。

## 絵文字の例



記号は警告や注意を促す内容があることを告げるものです。





図の中や近傍に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。



記号は禁止の行為であることを告げるものです。

図の中や近傍に具体的禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。

## 警告表示例

 <b>警 告</b>		シグナル用語
	装置の通風口をふさがらないで下さい。 火災・故障の恐れがあります。	指示文
	通電点検は電気工事士などの有資格者が行うこと。	
		

絵文字



## 警 告



- ・装置の通風口をふさぐ物が置かれていないか確認してください。  
ふさがれていると装置内部温度が上昇し、火災・故障の原因になります。



- ・装置の通電点検は、電気工事士などの有資格者が行ってください。  
感電の恐れがあります。



- ・装置の分解、改造は行わないでください。  
火災・感電・故障の恐れがあります。



## 注 意

### 1. 設置・取付けについて

- ・装置は屋内用です。屋外に設置しないでください。  
屋外で使用すると、火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置は発熱します。必ず換気された場所に設置してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・直射日光・高温・多湿・塵埃・腐食性ガス・振動・衝撃等の環境は避けて設置してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置の設置・取り付けは、机の上など水平の面にゴム足が確実に接触するようにしてください。装置を傾けたり、手に持ったり、移動しながらなど不安定な場所で使用しないでください。  
装置の転倒や火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置の設置・取付時は、不安定な場所に設置しないでください。  
装置の転倒や火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置の設置取付時は放熱孔をふさがないでください。  
火災・故障の原因となります。
- ・ACアダプタ、接続ケーブルは、メーカー指定の純正部品を使用してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、電源ケーブル、DMXケーブル等のケーブル類を繰り返し折り曲げたり、伸ばしたりしないでください。ケーブルの破損につながります。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、電源ケーブル、DMXケーブル等のケーブル類を無理に引っ張らないでください。  
感電・故障の恐れがあります。
- ・接続ケーブル、ACアダプタ（DC 12V）、調光出力のケーブルを抜き挿しする前に必ず装置の電源を切ってください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、電源ケーブル、DMXケーブル等のケーブル類は、コネクタに確実に接続してください。  
接続ケーブルは必ず本体にねじ止めしてください。  
コネクタがゆるんでいると火災・故障の原因になります。
- ・装置の移動は電源を切ってから行ってください。  
火災・感電・故障の恐れがあります。
- ・装置に強い衝撃を与えないでください。  
火災・感電・故障の恐れがあります。
- ・装置に濡れた手で触れないでください。  
感電の恐れがあります。
- ・遮断器がトリップした時は、必ず原因を取り除いてから再投入してください。  
火災・感電・故障の恐れがあります。
- ・ACアダプタ本体は、安定した場所に設置してください。  
火災・感電・故障の原因になります。



## 注 意

### 2. 使用前の準備について

- ・装置の使用前に必ず取扱説明書または注意書をお読みください。  
お読みいただいた後は大切に保管し、必要なときに活用してください。
- ・装置の使用前の準備は、「舞台・テレビジョン照明技術者技能認定者」などの専門家が行ってください。  
未熟練者だけでの対応は、間違いの原因になるおそれがあります。
- ・装置の日常点検を実施してください。  
点検の結果、取扱説明書に記載されている基準をはずれている場合は、取扱説明書に基づき処置をしてください。
- ・装置は発熱します。換気されているか確認してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・直射日光・高温・多湿・塵埃・腐食性ガス・振動・衝撃等がないか確認してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置の設置・取り付けが不安定な場所に設置されていないか確認してください。  
装置の転倒や火災・感電・故障の原因になります。
- ・ACアダプタ、接続ケーブルは、メーカー指定の純正部品を使用してください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、ACアダプタ（DC 12V）、調光出力のケーブルを抜き挿しする前に必ず装置の電源を切ってください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、電源ケーブル、DMXケーブル等のケーブル類が無理に引っ張られていないか点検してください。  
感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル、電源ケーブル、DMXケーブル等のケーブル類がコネクタに確実に接続されているか確認してください。接続ケーブルは必ず本体にねじ止めしてください。  
コネクタがゆるんでいると火災・故障の原因になります。
- ・装置に強い衝撃を与えないでください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置に濡れた手で触れないでください。  
感電のおそれがあります。
- ・操作卓の上や周囲に灰皿・飲食物等を置かれていないか、確認してください。  
感電・故障の原因になります。

### 3. 使用方法について

- ・装置を取り扱う場合は、「舞台・テレビジョン照明技術者技能認定者」などの専門家が行ってください。  
未熟練者だけでの対応は間違いの原因になります。
- ・装置に強い衝撃を与えないでください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置に濡れた手で触れないでください。  
感電のおそれがあります。
- ・操作卓の上や周囲に灰皿・飲食物等を置かないでください。  
感電・故障の原因になります。
- ・装置を傾けたり、手に持ったり、移動しながらなど不安定な場所で使用しないでください。  
装置の転倒や火災・感電・故障の原因になります。
- ・接続ケーブル等、ケーブル類を無理に引っ張らないでください。  
感電・故障の原因になります。
- ・装置に接続されているケーブルを抜き挿しする前に必ず装置の電源を切ってください。  
火災・感電・故障の原因になります。
- ・地震などの天災の後、再使用前に「舞台・テレビジョン照明技術者技能認定者」などの専門家が点検を行ってください。
- ・塗装色、表示色は、同一製品内及びTOLSTARⅢ Type Fシリーズの機器内であっても違いが生じることがあります。
- ・フェーダのつまみは、消耗品です。経年変化により取れやすくなる場合があります。  
つまみの交換につきましてはメーカーにお問い合わせください。



## 注 意

### 4. 保守点検について

- ・装置の日常点検を実施してください。点検の結果、取扱説明書に記載されている基準をはずれている場合は、取扱説明書に基づき処置をしてください。
- ・装置の点検（整備）は「舞台・テレビジョン照明技術者技能認定者」などの専門家が行ってください。未熟練者だけでの対応は、火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置の点検・清掃時は、必ず電源を切ってください。電源を切らないと感電するおそれがあります。
- ・ACアダプタ、接続ケーブルは、メーカー指定の純正部品を使用してください。火災・感電・故障の原因になります。
- ・電源ケーブル、接続ケーブル、DMXケーブル等、ケーブル類を無理に引っ張らないでください。感電・故障の原因になります。
- ・装置に接続されているケーブルを抜き挿しする前に必ず装置の電源を切ってください。火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置に強い衝撃を与えないでください。火災・感電・故障の原因になります。
- ・装置に濡れた手で触れないでください。感電のおそれがあります。
- ・装置の安全で正常な動作を維持するため、定期的に製造業者、専門家の点検・調整を受けてください。
- ・交換部品は、メーカー指定の純正部品を使用し、取扱説明書に基づき確実に処置をしてください。装置の火災・感電・故障の原因になります。

### 5. 異常時の対処について

- ・煙が出たり変な臭いがするなどの異常事態には、すぐに電源を切ってください。火災・感電の原因になります。
- ・装置の異常と思われるときには、異常の原因を究明してください。容易に原因の究明ができない場合は、メーカーに修理依頼をしてください。
- ・地震などの天災の後、再使用前に「舞台・テレビジョン技術者技能認定者」などの専門家が点検を行ってください。未熟練者だけでの対応は、火災・感電・故障の原因になります。

### 6. 保管時について

- ・直射日光・高温・多湿・塵埃・腐食性ガス・振動・衝撃等の環境に保管しないでください。故障・絶縁不良の原因となります。
- ・再使用するときは、点検を必ず行ってから使用してください。火災・感電・故障の原因となるおそれがあります。

## 目 次

	ページ
概 略 仕 様 . . . . .	1 - 1
設 置 ・ 接 続 に つ い て . . . . .	2 - 1
パ ネ ル 面 説 明 . . . . .	3 - 1
簡 単 な 操 作 手 順 . . . . .	4 - 1
シ ス テ ム パ ネ ル . . . . .	5 - 1
プ リ セ ッ ト パ ネ ル . . . . .	6 - 1
サ ブ マ ス タ パ ネ ル . . . . .	7 - 1
エ フ ェ ク ト パ ネ ル . . . . .	8 - 1
ハ ウ ス ラ イ ト / フ リ ー パ ネ ル ( フ リ ー ) . . . . .	9 - 1
ハ ウ ス ラ イ ト / フ リ ー パ ネ ル ( ハ ウ ス ラ イ ト ) . . . . .	10 - 1
プ レ イ バ ッ ク パ ネ ル . . . . .	11 - 1
キューセッティングパネル . . . . .	12 - 1
S E T U P P C . . . . .	13 - 1
B L I N D 画 面 . . . . .	14 - 1
L I V E 画 面 . . . . .	15 - 1
S T A G E 画 面 . . . . .	16 - 1
T R A C K S H E E T 画 面 . . . . .	17 - 1
S U B M A S T E R 画 面 . . . . .	18 - 1
C U E S H E E T 画 面 . . . . .	19 - 1
E F F E C T 画 面 . . . . .	20 - 1
P A T C H 画 面 . . . . .	21 - 1
D I M M E R 画 面 . . . . .	22 - 1
G R O U P 画 面 . . . . .	23 - 1
M E N U 画 面 . . . . .	24 - 1
D I M M E R D A T A 画 面 . . . . .	25 - 1
H O U S E L I G H T P A T C H 画 面 . . . . .	26 - 1
P R O F I L E C U R V E 画 面 . . . . .	27 - 1
D I M M E R G R O U P 画 面 . . . . .	28 - 1
M A C R O 釦 と M A C R O 画 面 . . . . .	29 - 1
S Y S T E M C O M M E N T 画 面 . . . . .	30 - 1
C O M M E N T I N P U T 画 面 . . . . .	31 - 1
D E F A U L T 画 面 . . . . .	32 - 1
A L A R M 画 面 、 M O N I T O R 画 面 . . . . .	33 - 1
D A T A C L E A R 画 面 . . . . .	34 - 1
S A V E & L O A D 画 面 . . . . .	35 - 1
P R I N T 画 面 . . . . .	36 - 1
D A T E T I M E S E T 画 面 . . . . .	37 - 1
A r t N e t S e t u p 画 面 . . . . .	38 - 1
操 作 履 歴 画 面 . . . . .	39 - 1
D I S P L A Y 切 り 換 え . . . . .	40 - 1
持 ち 込 み 機 器 の 使 用 例 . . . . .	41 - 1
バ ッ ク ア ッ プ モ ー ド 時 の 操 作 方 法 . . . . .	42 - 1
デ ィ マ ー 名 称 の 入 力 方 法 . . . . .	43 - 1
コ メ ン ト の 入 力 方 法 . . . . .	44 - 1
場 面 番 号 の 変 更 方 法 . . . . .	45 - 1
S M バ ン ク と S M ペ ー ジ の 変 更 方 法 . . . . .	46 - 1
ト ラ ブ ル シ ュ ー テ ィ ン グ . . . . .	47 - 1
日 常 点 検 . . . . .	48 - 1
用 語 説 明 . . . . .	49 - 1
機 能 一 覧 . . . . .	50 - 1
ラ イ セ ン ス 情 報 . . . . .	51 - 1

# 目的別の目次

ページ

●電源を入れる	
●電源を切る	
システムパネル	5 - 1
●プリセットフェーダをフリー再生する	
プリセットパネル	6 - 3
●プリセットフェーダでサブマスターフェーダの作成や修正を行う	
●サブマスターフェーダで再生する	
●サブマスターフェーダでキューを再生する	
●サブマスターフェーダでチェイスを再生する	
●インビッド機能へ切り替える	
●サブマスターページを切り替える	
サブマスターパネル	7 - 1
●プリセットフェーダでチェイスを作成や修正する	
●一時的にチェイスを再生する	
エフェクトパネル	8 - 1
●フリーフェーダを使う	
ハウスライト／フリーパネル（フリー）	9 - 1
●ミキシングホイールを使う	
●パートを手動で再生する	
PART／MIXパネル（SETUP PC）	13 - 7
●客席を調光する	
●誘導灯を客調に連動して制御する	
ハウスライト／フリーパネル	
（ハウスライト）	10 - 1
●プリセットフェーダで3段クロス再生する	
●プリセットフェーダで段マスター再生する	
●プリセットフェーダでキューの作成や修正を行う	
●キューを手動や自動で再生する	
プレイバックパネル	11 - 1
●明かりを出さずに、キューの作成や修正を行う	
BLIND画面	14 - 1
●チャンネル出力レベルを確認、又はキューへ記憶する	
LIVE画面	15 - 1

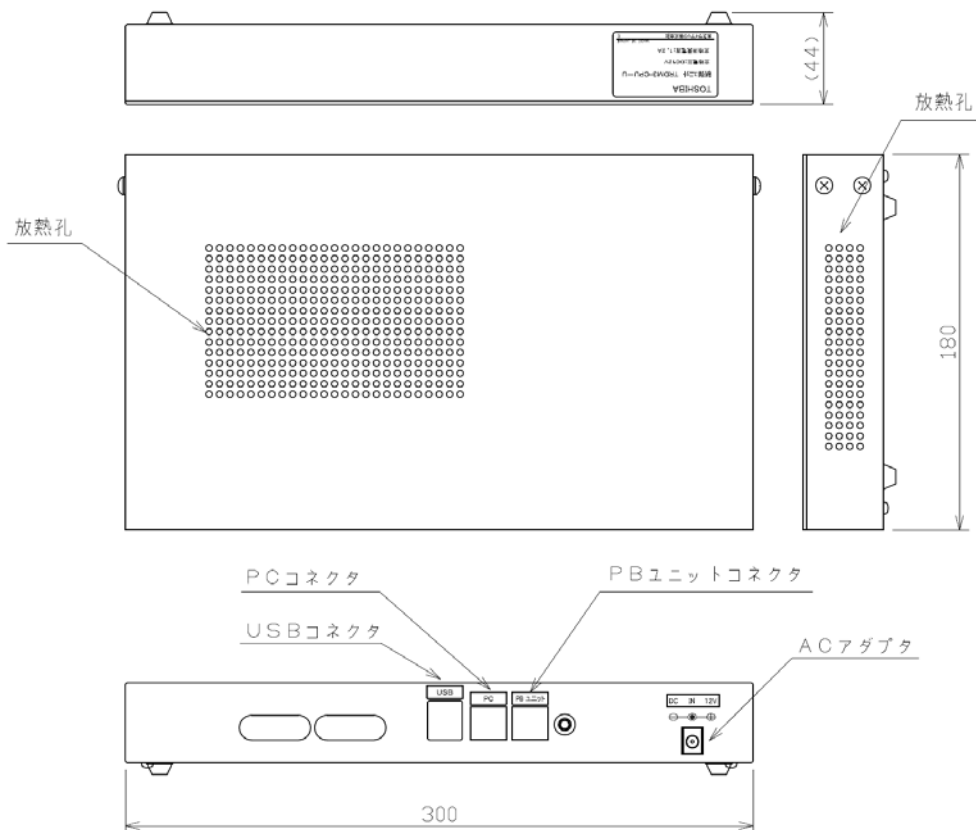
● 明かりを出しながら、キューの作成や修正を行う	
S T A G E 画面	1 6 - 1
● 連続したキューのチャンネルレベルを見ながら、作成や修正を行う	
T R A C K   S H E E T 画面	1 7 - 1
● サブマスターフェーダの作成や修正を行う	
S U B M A S T E R 画面	1 8 - 1
● 連続したキューの記憶タイム、エフェクト割付を確認、又は変更する	
C U E    S H E E T 画面	1 9 - 1
● エフェクト（チェイス）の作成や修正を行う	
E F F E C T 画面	2 0 - 1
● 調光操作卓の出力レベルを回路別に確認する	
D I M M E R 画面	2 2 - 1
● チャンネルグループの作成や修正を行う	
G R O U P 画面	2 3 - 1
● S E T U P 画面の画面を選択する	
M E N U 画面	2 4 - 1
● 回路別に一時点灯する	
● チャンネルに回路をパッチする	
● 持ち込み卓用チャンネルパッチを行う	
● フリーフェーダに回路をパッチする	
● ワークスイッチに回路をパッチする	
● パッチ場面を切り替える	
● 回路別にパッチ内容を表示する	
● チャンネル別にパッチ内容を表示する	
P A T C H 画面	2 1 - 1
● 回路（ディマー）別に各種割付内容を表示、又は割付を行う	
D I M M E R    D A T A 画面	2 5 - 1
● プロファイルカーブの作成や変更を行う	
P R O F I L E    C U R V E 画面	2 7 - 1
● キューの記憶番号を確認する	
● 演目コメントの作成や修正を行う	
S Y S T E M    C O M M E N T 画面	3 0 - 1
● 調光データ、J A S C I I データの読み書きを行う	
S A V E    &    L O A D 画面	3 5 - 1
● 各種データを印刷する	
P R I N T 画面	3 6 - 1
※P R I N T 機能がある場合、ご使用できます。	
● 調光操作卓のアラーム情報を確認する	
A L A R M 画面	3 3 - 1



● 回路（ディマー）グループを設定する	
DIMMER GROUP 画面	28 - 1
● キューを新規に作成した時のタイムを設定する	
● ヒートアップチャンネル選択の検索条件を設定する	
● LIVE・STAGE・BLIND画面の表示形式を指定する	
● 誘導灯制御の連動レベルを設定する	
● 操作ブザーの音をON/OFFする	
DEFAULT 画面	32 - 1
● マクロ釦の登録を行う	
MACRO 釦とMACRO 画面	29 - 1
● 各種データの記憶を消去する	
DATA CLEAR 画面	34 - 1
● 時計の設定を行う	
DATE TIME SET 画面	37 - 1
● 各種データにコメントを入力する	
COMMENT INPUT 画面	31 - 1
● ディスプレイの機能を切り換える	
DISPLAY 切り換え	40 - 1

# 概略仕様

制御ユニット 型式：TRDM3-CPU-U



※E I Aラック設置時は「E I Aラック取付金具」が必要となります。



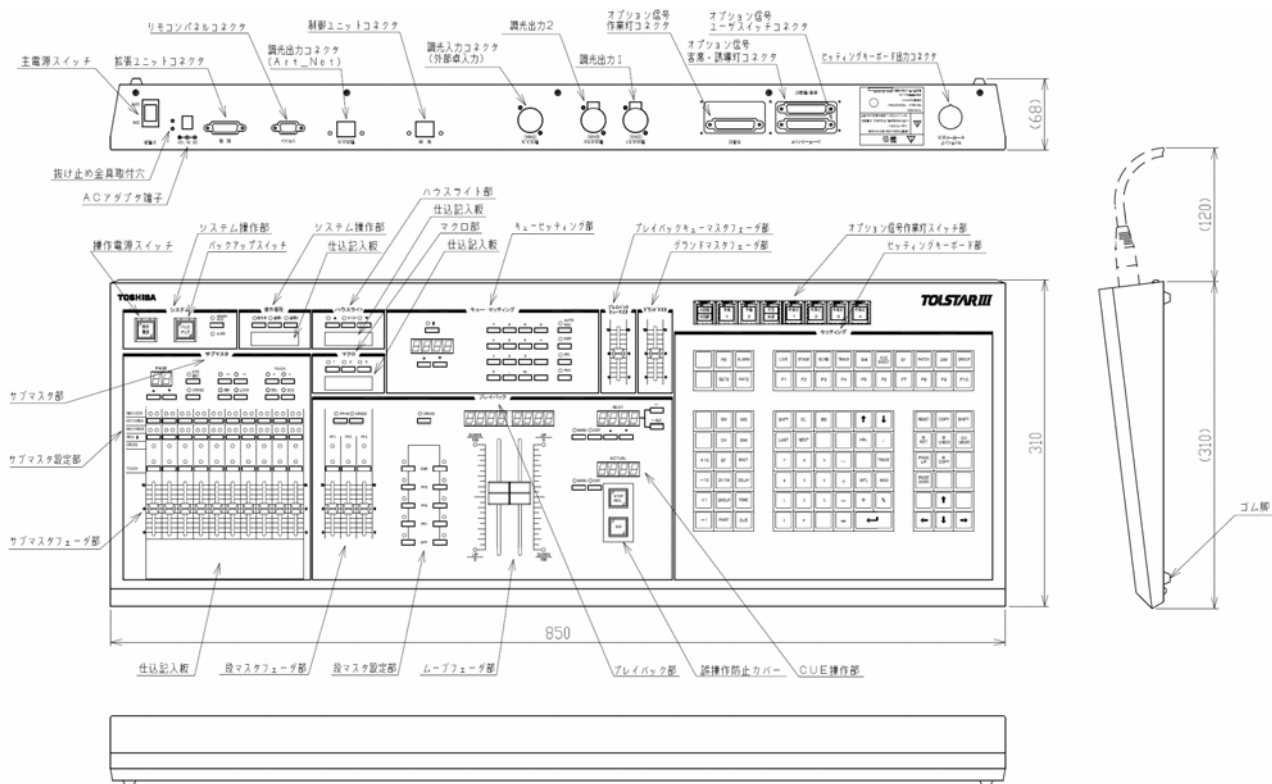
## 警告

- ・機器の放熱孔をふさがないでください。  
火災・故障のおそれがあります。
- ・E I Aラック設置時は放熱孔をふさがないように制御ユニットの上に1 U分空間をもうけてください。  
火災・故障のおそれがあります。

## 基本仕様

名称	制御ユニット	型名	TRDM3-CPU-U
本体質量 (kg)	4.5 kg (ACアダプタ含まず)	付属品	ACアダプタ 電源ケーブル
本体入力電源	DC12V±10% (ACアダプタにより供給)		DC入力コネクタ用抜け防止金具 抜け防止金具用ネジ (2本)
消費電流	(DC12V) 1.0A以下		LANケーブル (2本)
動作環境	0～40℃ 30～85%RH 屋内、結露しないこと		E I Aラック取付金具 ラック取付金具用ネジ (4本)

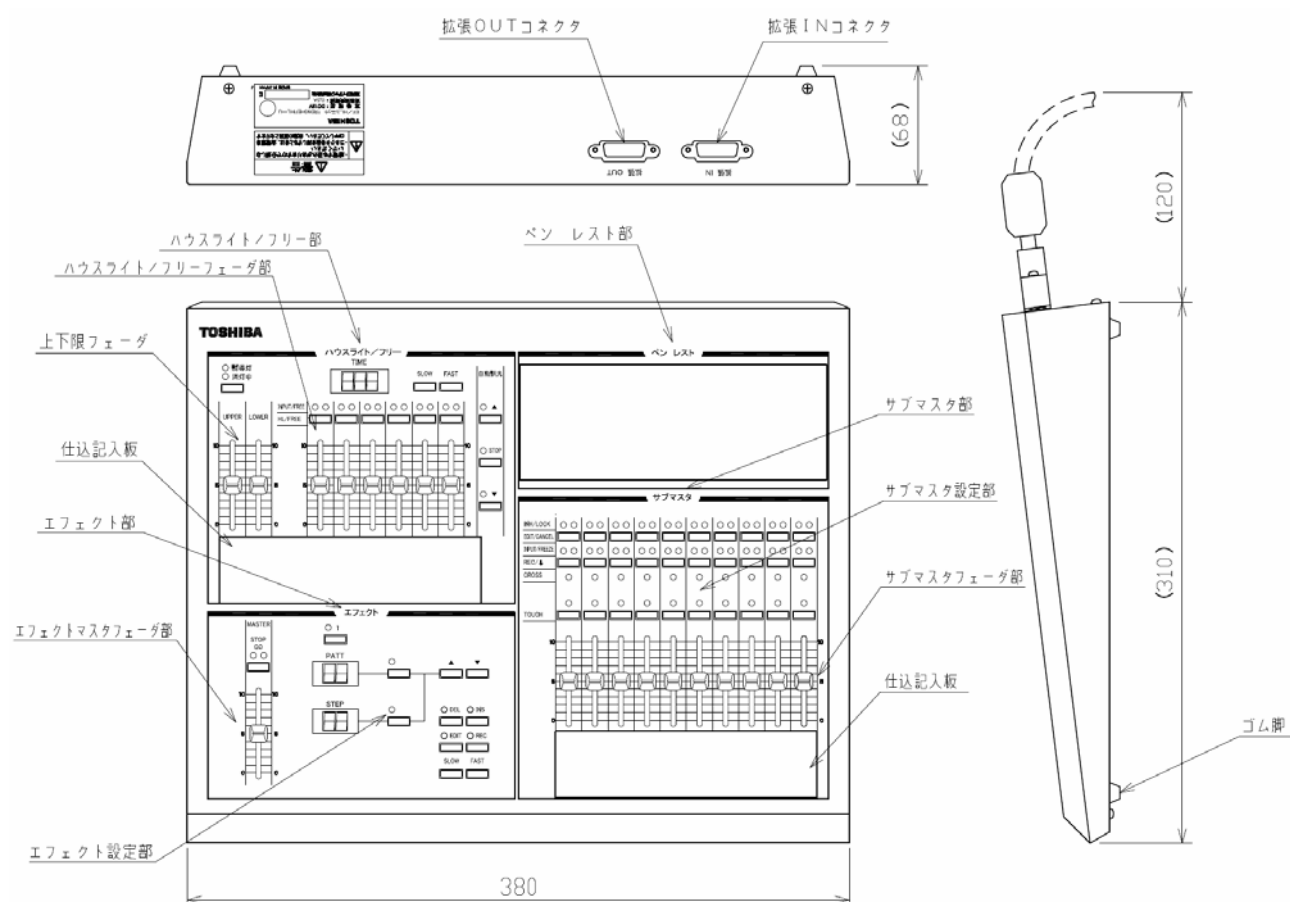
## プレイバックユニット 型式：TRDM3-PB-U



### 基本仕様

名称	プレイバックユニット	型名	TRDM3-PB-U
本体質量 (kg)	9.0 kg (ACアダプタ含まず)	付属品	ACアダプタ 電源ケーブル DC入力コネクタ用抜け防止金具 抜け防止金具用ネジ (2本) USBケーブル (1.5m) 誤操作防止カバー 仕込み記入板 (5枚)
本体入力電源	DC12V±10% (ACアダプタにより供給)		
消費電流	(DC12V) 1.0A以下		
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと		

## EF/HLユニット 型式：TRDM3-EFHL-U（オプション品）

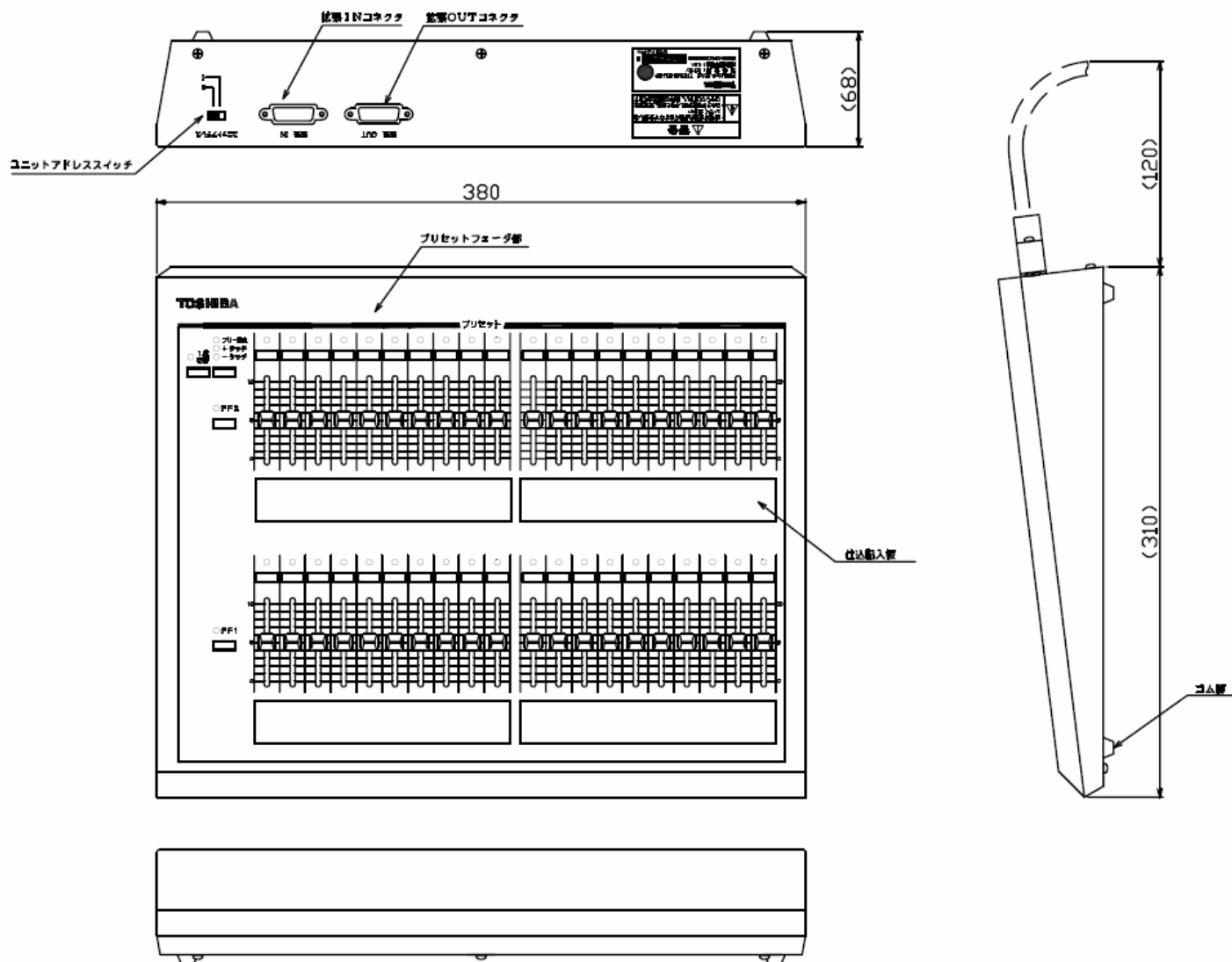


### 基本仕様

名称	EF/HLユニット	型名	TRDM3-EFHL-U
本体質量 (kg)	4.5 kg (接続ケーブル含まず)	付属品	接続ケーブル (1.8m)
本体入力電源	DC12V±10% (プレイバックユニットから接続ケーブルにより供給)		フェラライトコア (2個)
消費電流	(DC12V) 0.5A以下		仕込み記入板 (2枚)
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと		

## 参考

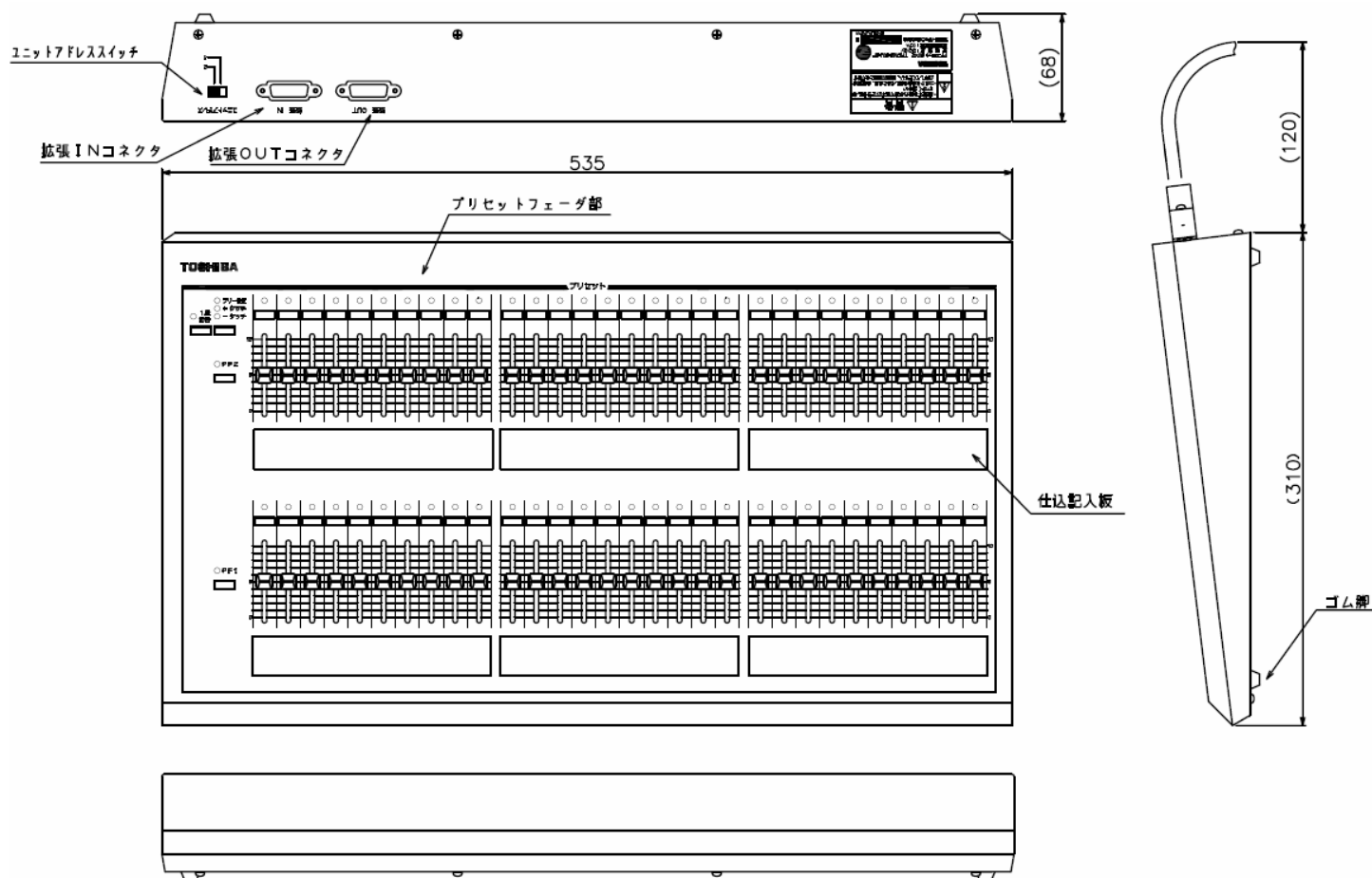
PFユニット 20×2 型式：TRDM3-20J-2P（オプション品）



## 基本仕様

名称	PFユニット 20×2	型名	TRDM3-20J-2P
本体質量 (kg)	4.0 kg (接続ケーブル含まず)	プリセットフェーダ	40 本×1 段/20 本×2 段を切り換え TOLSTARⅢに上記本数のフェーダを追加
本体入力電源	DC12V±10% (TOLSTARⅢ本体から接続ケーブルにより供給)	フリーフェーダ	プリセットフェーダをフリーフェーダに切り換え
消費電流	(DC12V) 0.5A以下	タッチ再生	+タッチ、-タッチ再生
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと	付属品	接続ケーブル (0.9m) 仕込み記入板 (4枚)

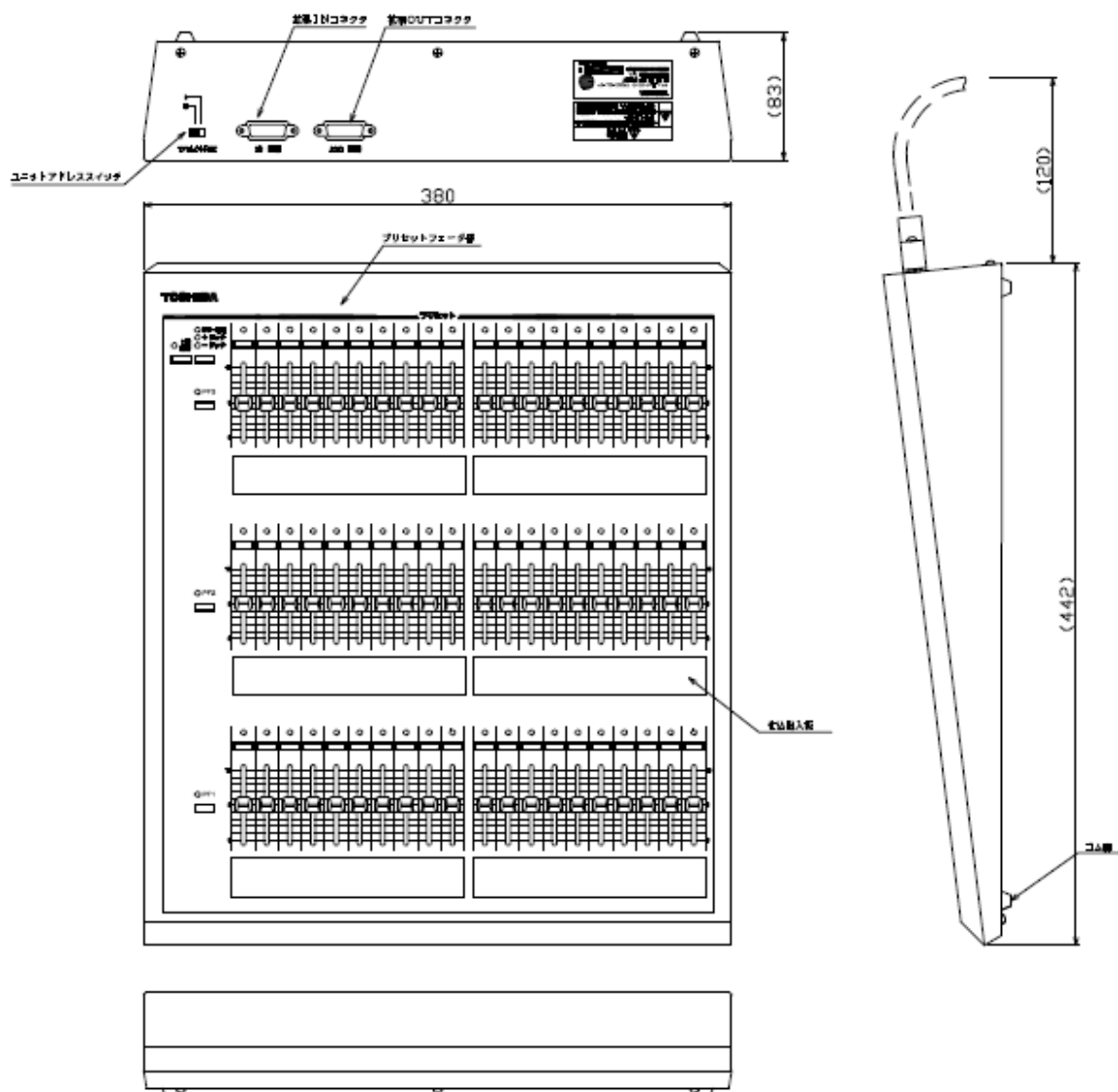
PFユニット 30×2 型式：TRDM3-30J-2P（オプション品）



基本仕様

名称	PFユニット 30×2	型名	TRDM3-30J-2P
本体質量 (kg)	5.5 kg (接続ケーブル含まず)	プリセットフェーダ	60 本×1 段/20 本×2 段を切り換え TOLSTARⅢに上記本数のフェーダを追加
本体入力電源	DC12V±10% (TOLSTARⅢ本体から接続ケーブルにより供給)	フリーフェーダ	プリセットフェーダをフリーフェーダに切り換え
消費電流	(DC12V) 0.7A以下	タッチ再生	+タッチ、-タッチ再生
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと	付属品	接続ケーブル (0.9m) 仕込み記入板 (6枚)

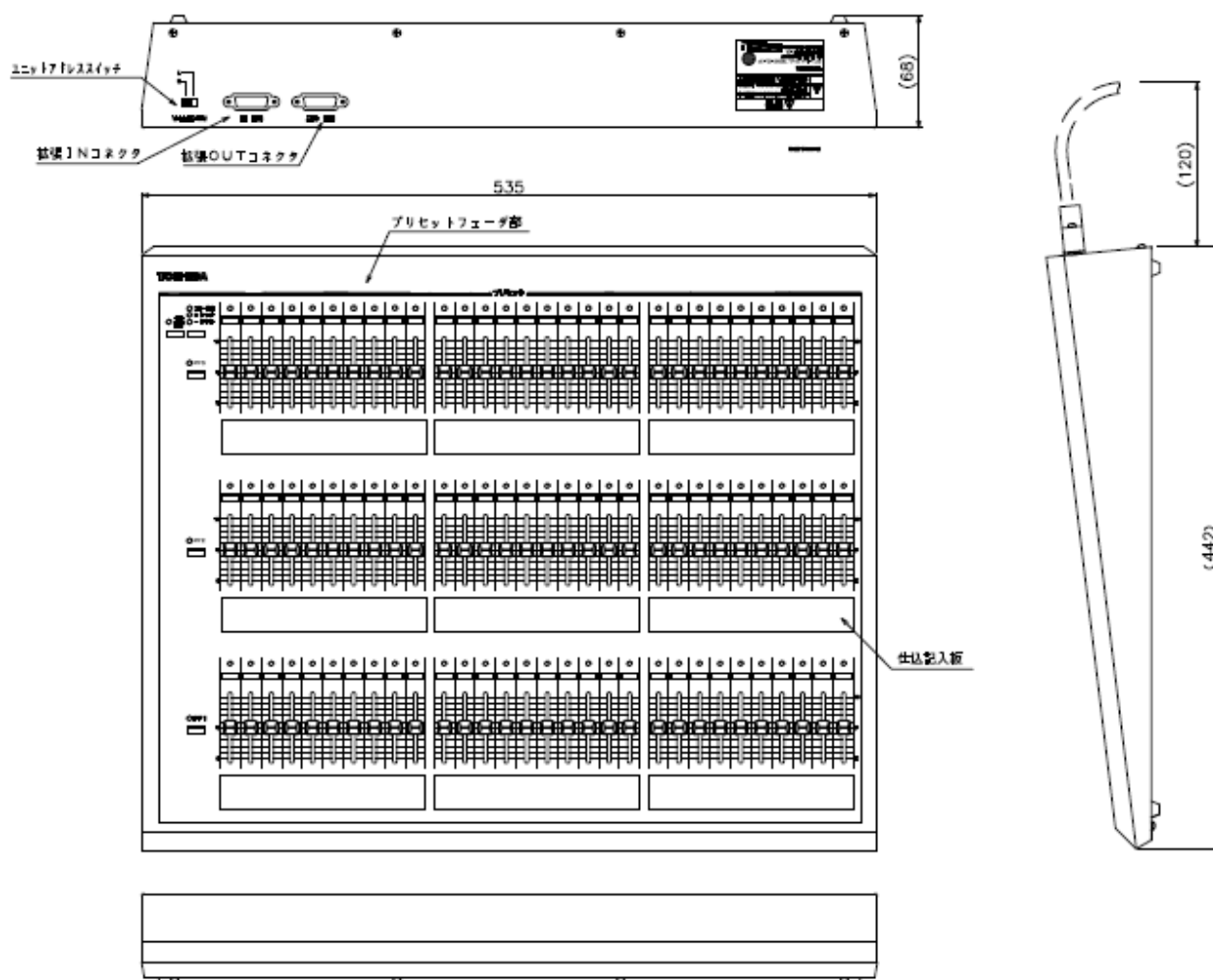
PFユニット 20×3 型式：TRDM3-20J-3P（オプション品）



基本仕様

名称	PFユニット 20×3	型名	TRDM3-20J-3P
本体質量 (kg)	6.0 kg (接続ケーブル含まず)	プリセットフェーダ	60 本×1 段/20 本×3 段を切り換え TOLSTARⅢに上記本数のフェーダを追加
本体入力電源	DC12V±10% (TOLSTARⅢ本体から接続ケーブルにより供給)	フリーフェーダ	プリセットフェーダをフリーフェーダに切り換え
消費電流	(DC12V) 0.7A以下	タッチ再生	+タッチ、-タッチ再生
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと	付属品	接続ケーブル (1.2m) 仕込み記入板 (6枚)

PFユニット 30×3 型式：TRDM3-30J-3P（オプション品）



基本仕様

名称	PFユニット 30×3	型名	TRDM3-30J-3P
本体質量 (kg)	8.0 kg (接続ケーブル含まず)	プリセットフェーダ	90本×1段/30本×3段を 切り換え TOLSTARⅢに上 記本数のフェーダを追加
本体入力電源	DC12V±10% (TOLSTARⅢ本体から接続 ケーブルにより供給)	フリーフェーダ	プリセットフェーダをフリーフェー ダに切り換え
消費電流	(DC12V) 1.0A以下	タッチ再生	+タッチ、-タッチ再生
動作環境	0~40℃ 30~85%RH 屋内、結露しないこと	付属品	接続ケーブル (1.2m) 仕込み記入板 (9枚)

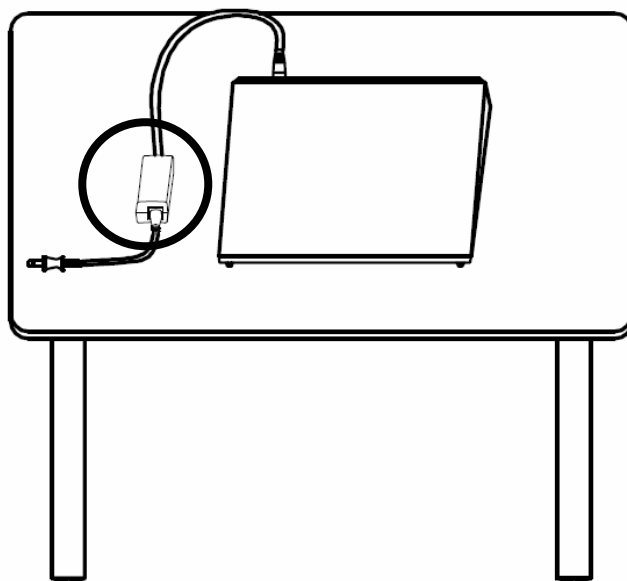


# 調光卓を設置する

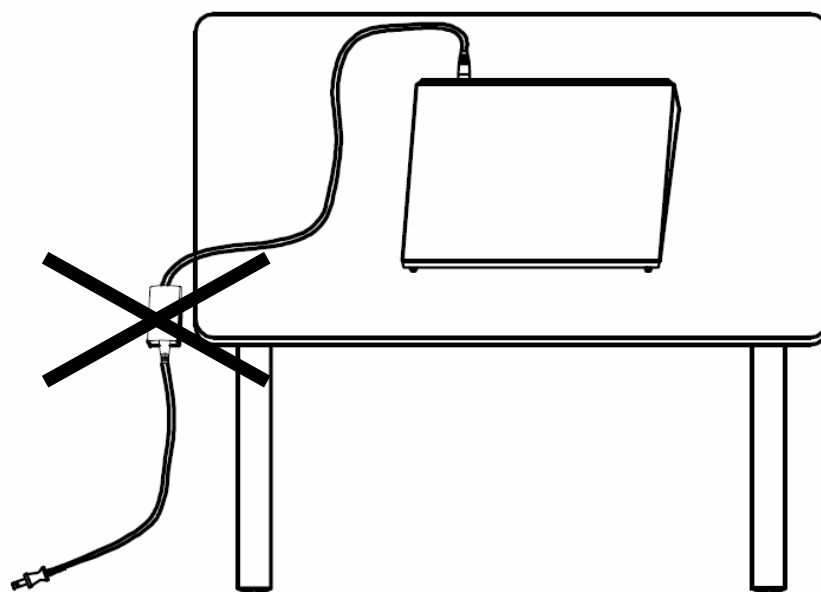
調光卓は、安定した平らな机などの上に設置してご使用ください。

電源ケーブル、信号ケーブルなどのケーブルがひっぱられていないように十分ご注意ください。  
ACアダプタ本体をケーブルで支えるような設置はしないでください。

正しい設置例

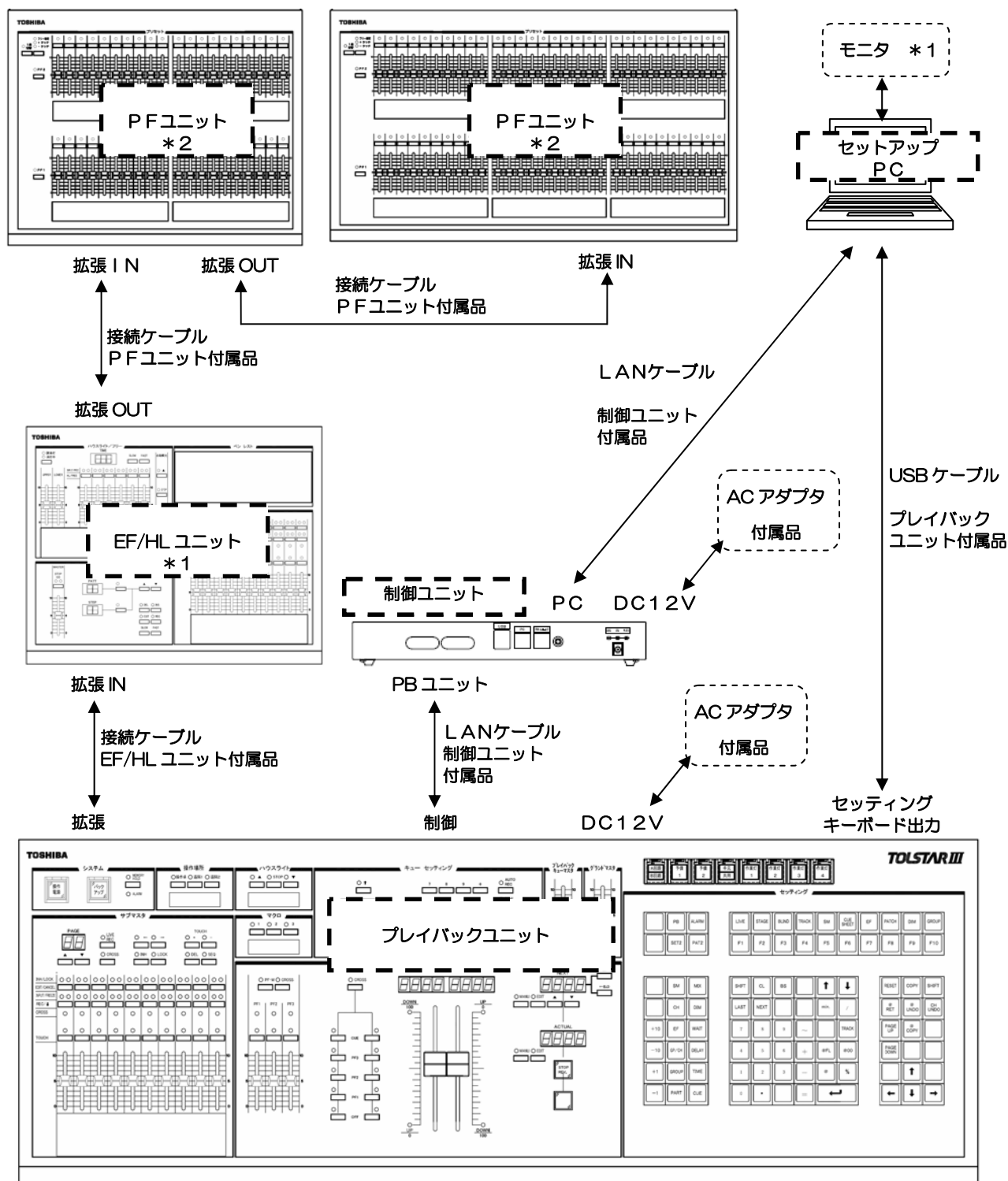


誤った設置例



# ユニット間のケーブル接続

各ユニットに付属されているケーブルの接続は下図の通りです。



\*1 オプション品です。EF/HLユニットを使用しない場合には、プレイバックユニットとPFユニットを接続します。

\*2 PFユニットは、2台まで接続できます。

# 配線を接続する



## 警告

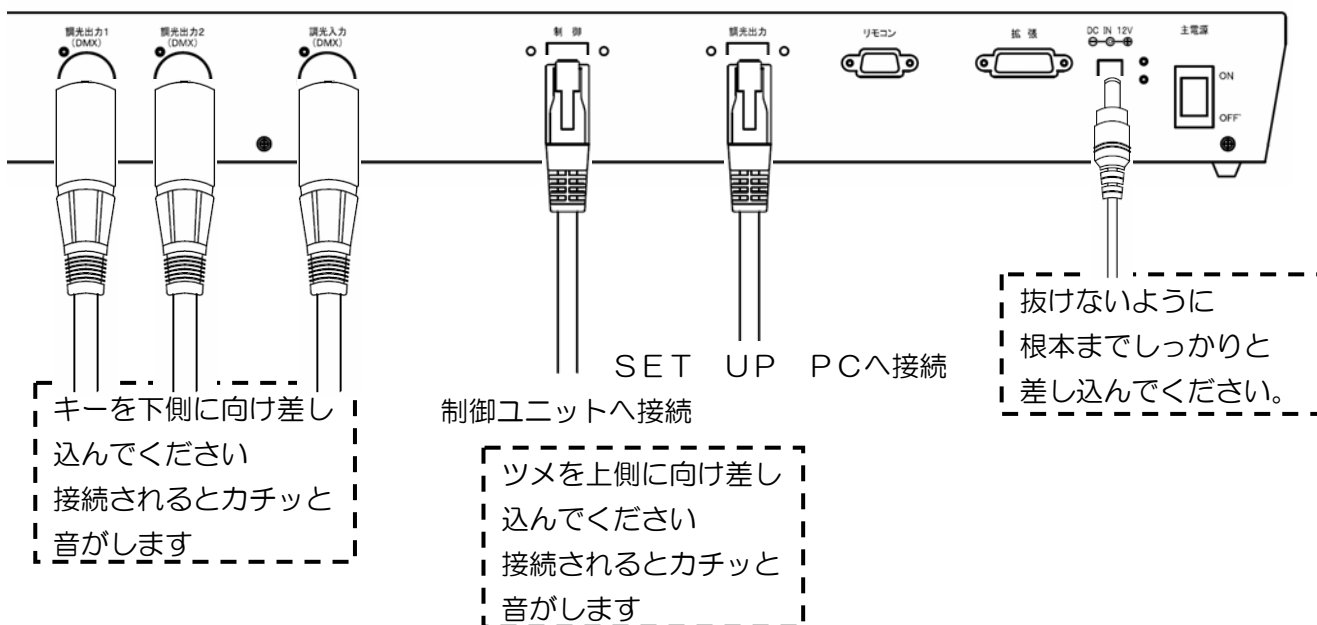


- ・配線を接続するときは、電源ケーブルをコンセント（AC100V）につながないでください。  
感電・故障の恐れがあります。

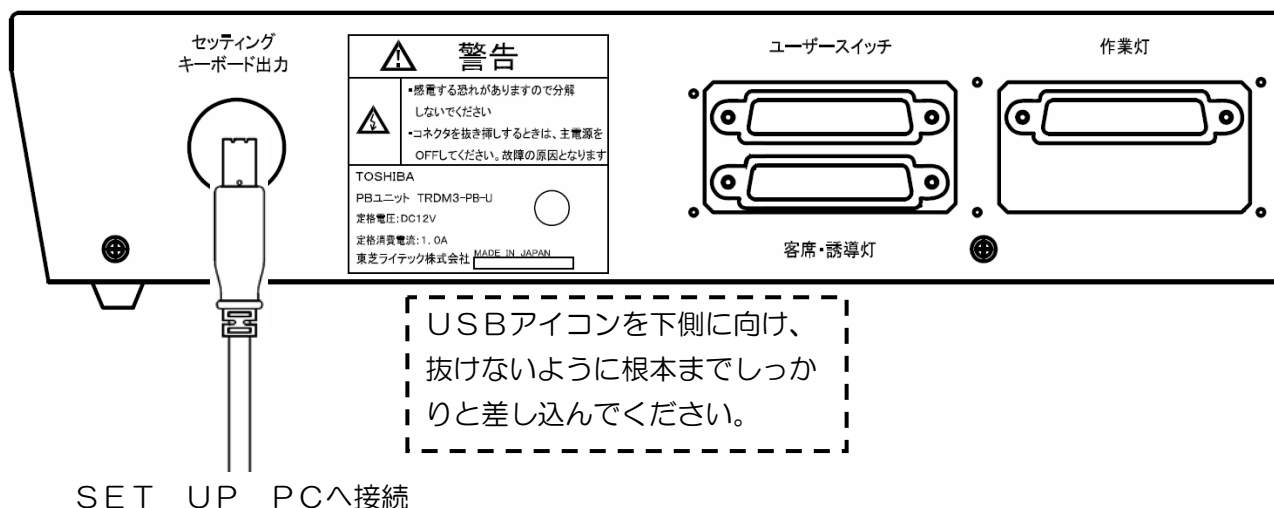
プレイバックユニットにACアダプタを差し込む。

プレイバックユニットの制御コネクタ、調光出力にLANケーブルを差し込む。

プレイバックユニットの調光出力1、調光出力2、調光入力にDMXケーブルを差し込む。

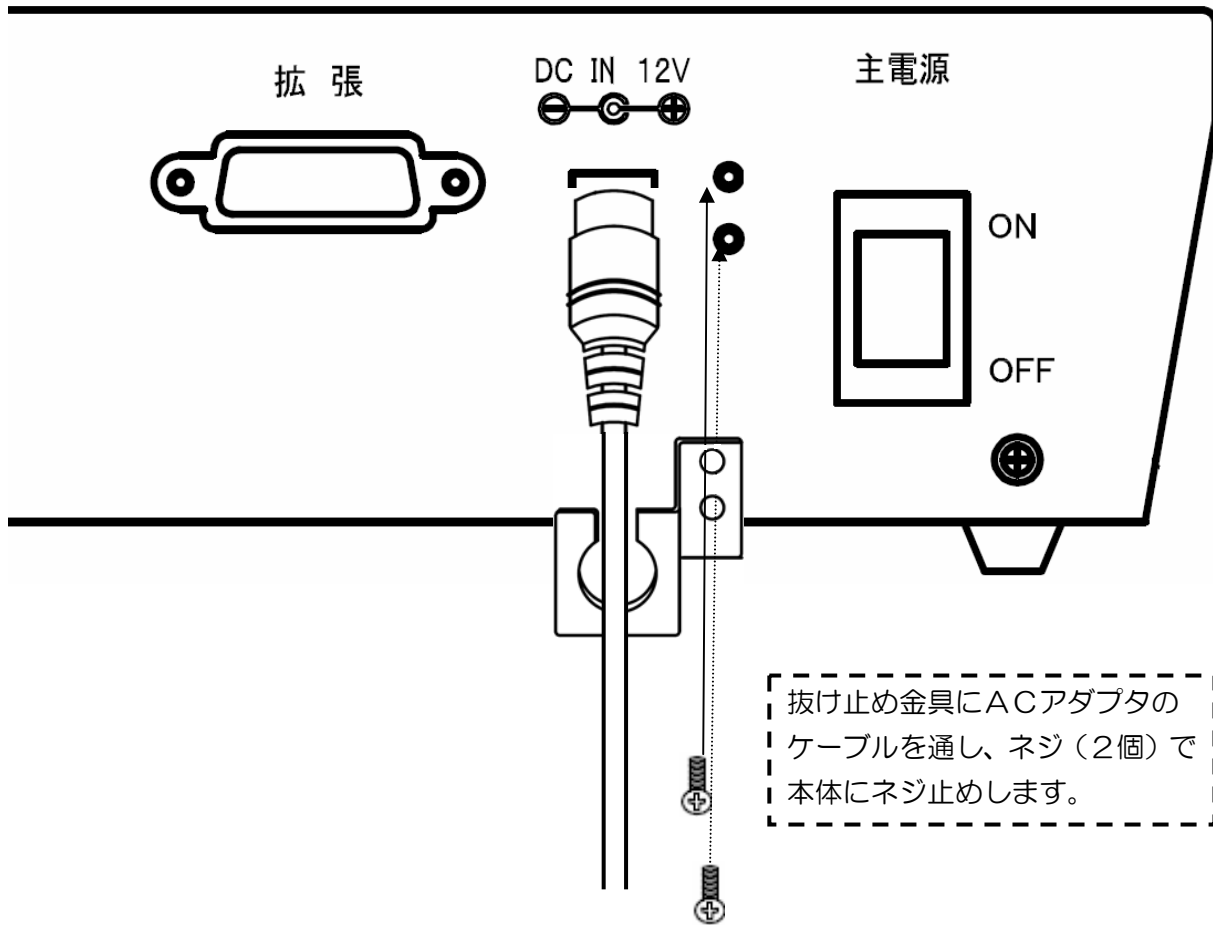


プレイバックユニットにセッティングキーボード出力にUSBケーブルを差し込む。



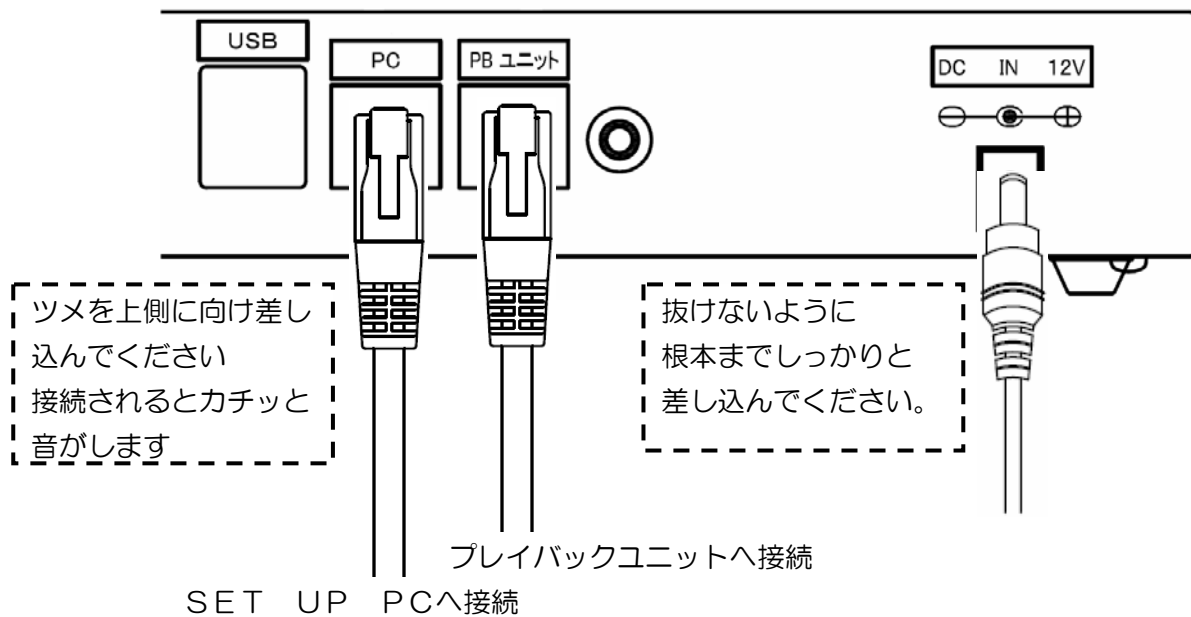
### 抜け止め防止金具を取り付ける

ACアダプタのコネクタが本体から外れないように付属品の抜け止め金具で固定することができます。



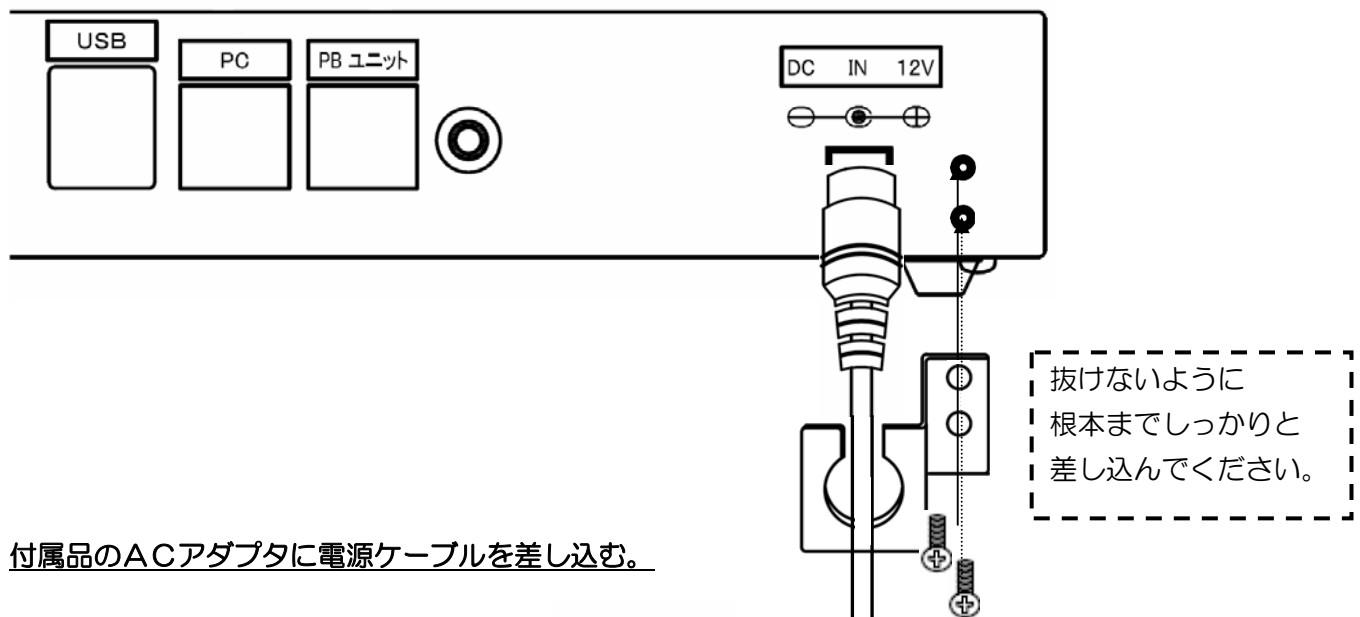
制御ユニットにACアダプタを差し込む

制御ユニットのPCコネクタ、PBユニットコネクタにLANケーブルを差し込む。

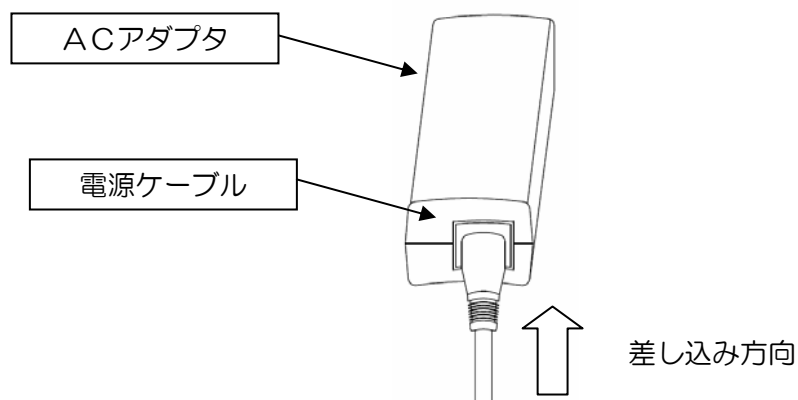


抜け止め防止金具を取り付ける

ACアダプタのコネクタが本体から外れないように付属品の抜け止め金具で固定することができます。



付属品のACアダプタに電源ケーブルを差し込む。



# 接続ケーブルをつなぐ



## 警 告

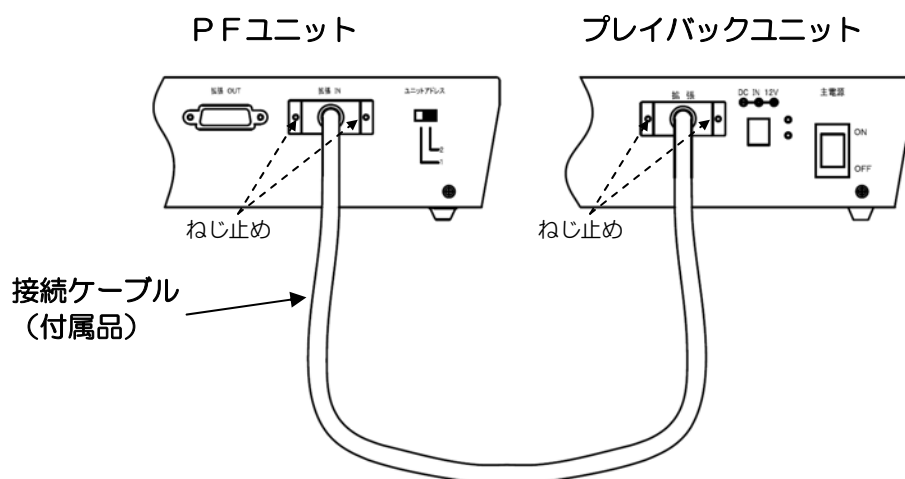


・配線を接続するときは、プレイバックユニットの主電源をOFFし、電源ケーブルをコンセント（AC100V）につながないでください。  
感電・故障の恐れがあります。

## プレイバックユニットとPFユニットをつなぐ場合

プレイバックユニットの拡張コネクタとPFユニットの拡張INコネクタ間を接続ケーブルでつなぎます。接続ケーブルはユニットにねじ止めしてください。

### PFユニット使用時



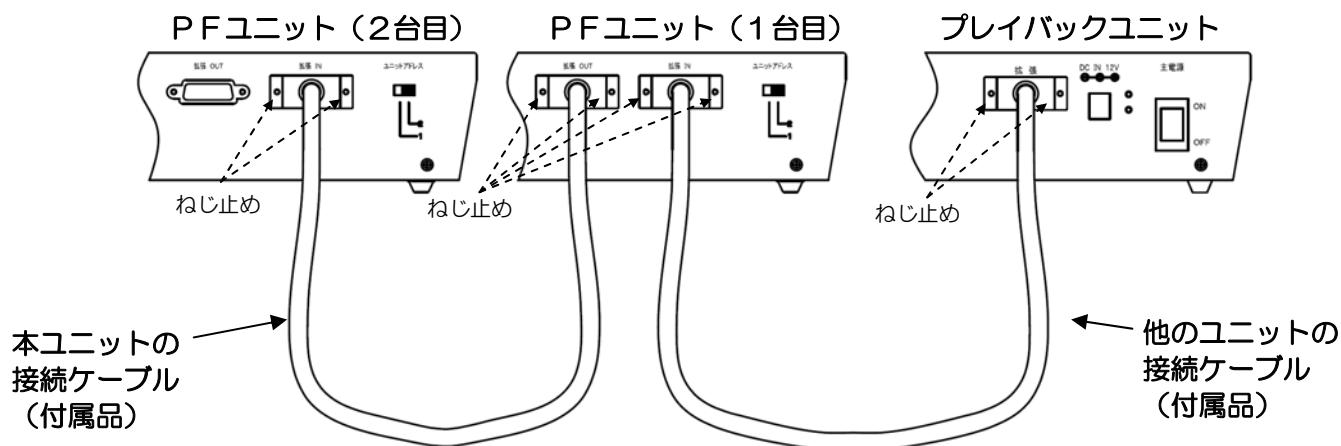
## PFユニットを組み合わせてつなぐ場合

プレイバックユニットには、最大2台のPFユニットが接続できます。

PFユニットを2台接続して使用する場合、ユニットアドレスの設定が必要となります。

1台目のPFユニットはユニットアドレススイッチを【1】に、2台目のPFユニットは【2】に設定して下さい。

2段PFユニット使用時は、PF 20×2又はPF 30×2の組合せで接続して下さい。3段PFユニット使用時は、PF 20×3又はPF 30×3の組合せで接続して下さい。2段PFユニット（PF 20×2、PF 30×2）と3段PFユニット（PF 20×3、PF 30×3）は接続できません。



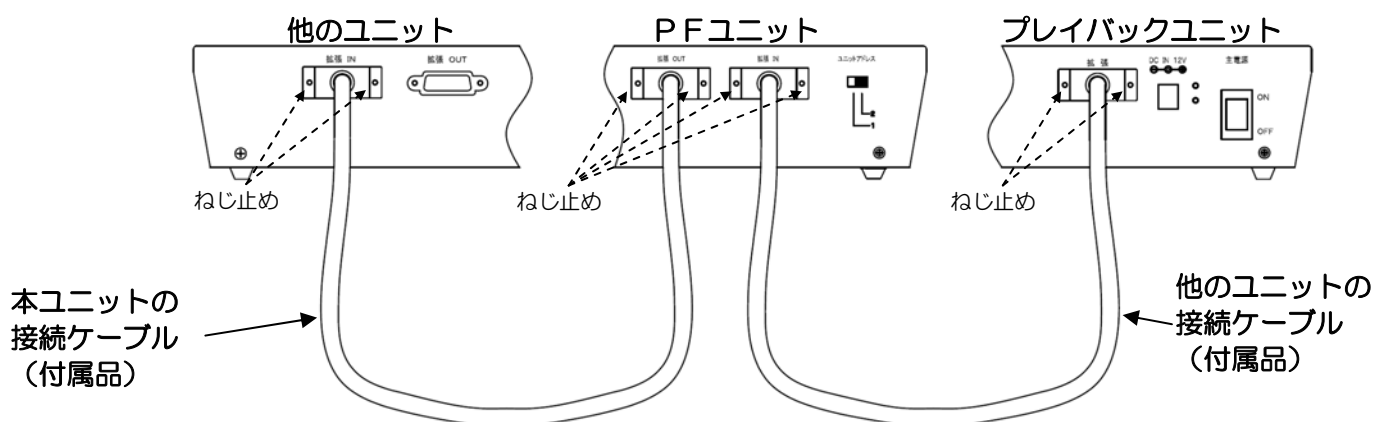
注意：ユニットアドレススイッチはプレイバックユニットの主電源がOFFの時に行ってください。

## 他のユニットとつなぐ場合

プレイバックユニットには、最大3台の拡張ユニットを接続できます。

最大構成は、PFユニット2台とEF/HLユニット1台です。

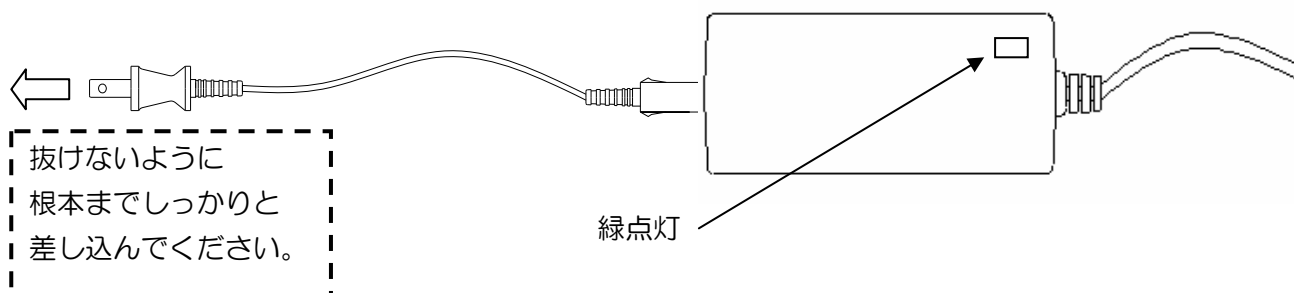
他のユニットとつなぐ場合は、つなぎ先又はつなぎ先のさらに先のユニットをプレイバックユニットとつないでおく必要があります。



# 主電源を入れる・切る

配線が正しく接続されていることを確認してください。

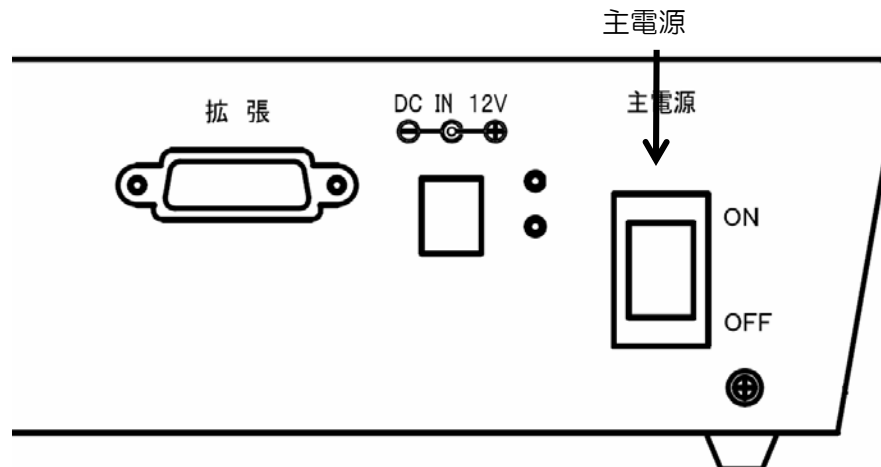
電源ケーブルをAC100Vコンセントに差し込む。



主電源をONにする。

通常、主電源はONのままで使用してください。

長期間使用しない場合は、主電源をOFFにしてください。



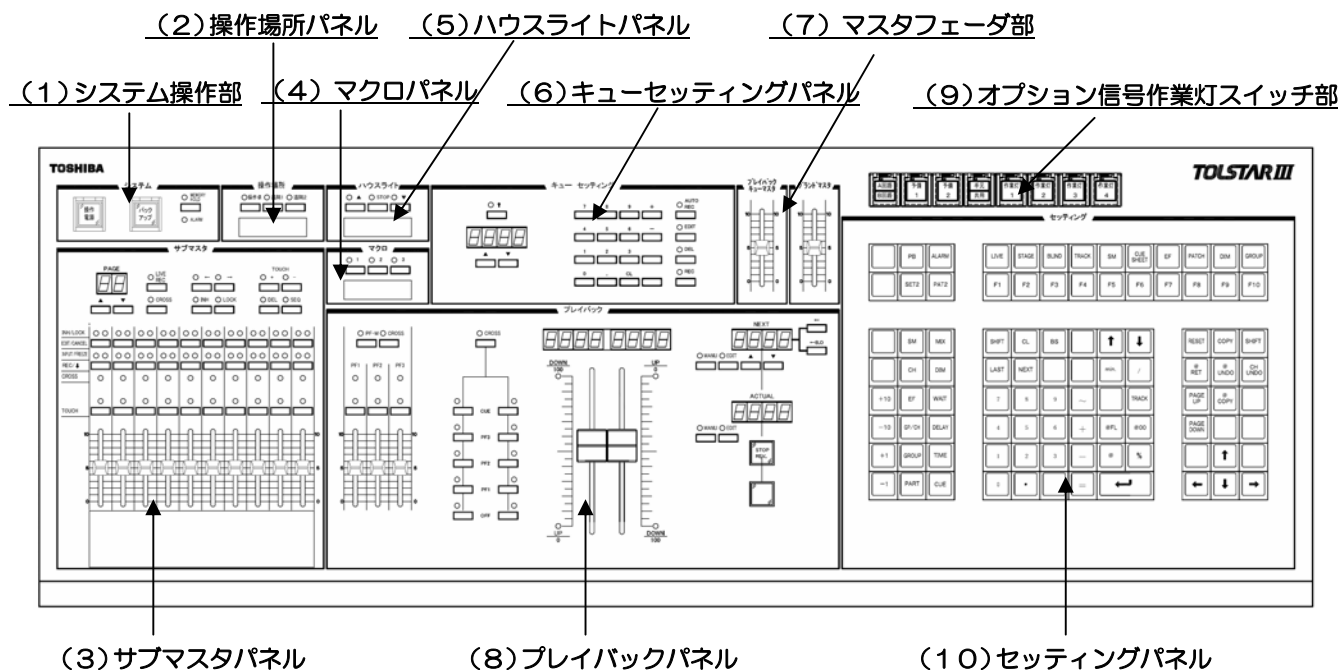
注意：

操作電源ONの状態で主電源をOFFしないでください。  
卓に保存しているデータが壊れる場合があります。



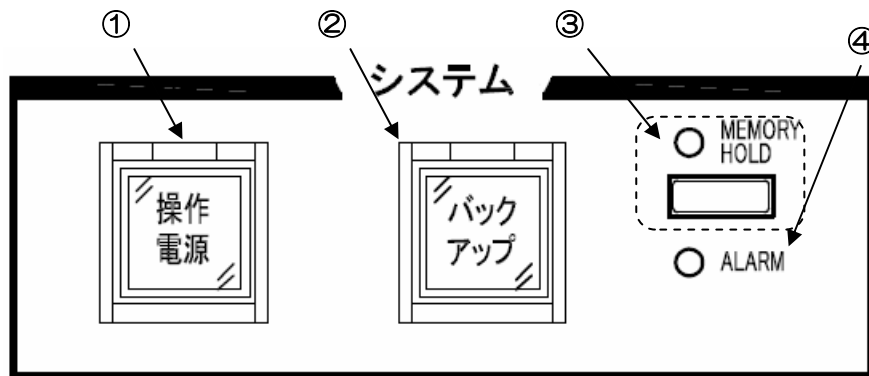
# 各部の名称と使い方

## 操作パネル（プレイバックユニット）



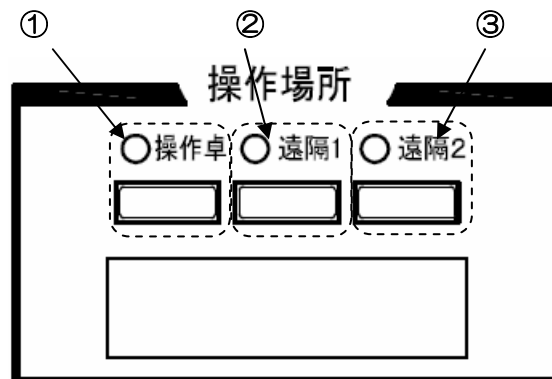
(1) システム操作部

番号	名称	LED発光色	動作
①	操作電源	緑	操作電源のON／OFFをします。 操作電源ON時、点灯します。
②	バックアップ	赤	バックアップモードにします
③	MEMORY HOLD	橙	データの保存を禁止します。 データの保存を禁止している時、LEDが点灯します。
④	ALARM	赤	アラーム状態を表示します。 アラーム発生時、LEDが点灯します。



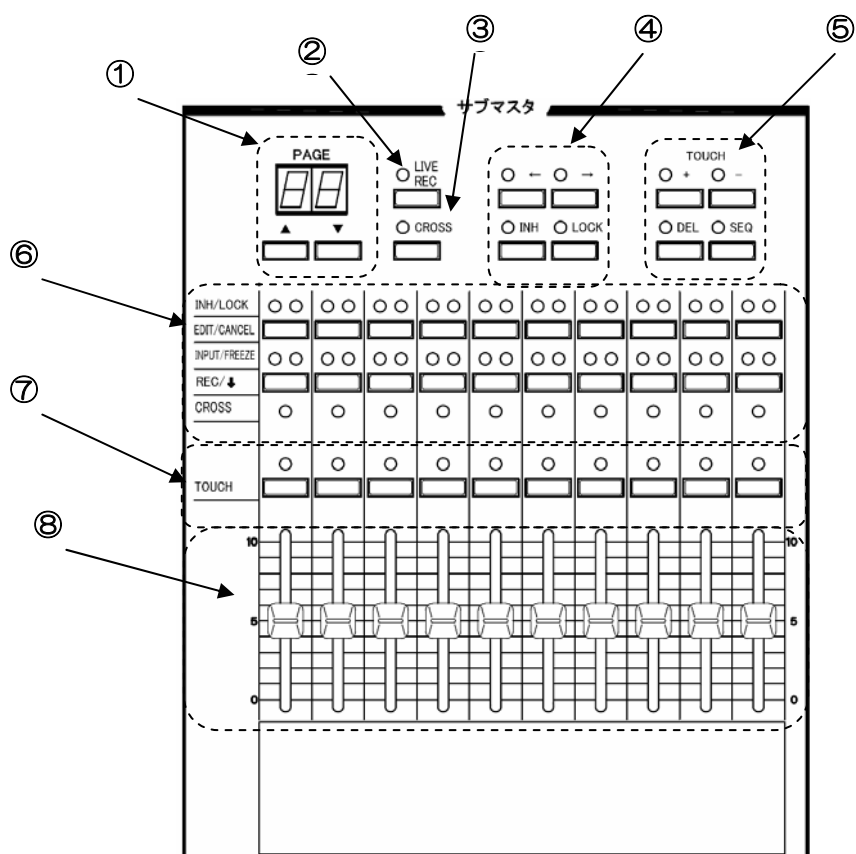
(2) 操作場所パネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	操作卓	緑	操作場所を操作卓に切り換えます。 操作場所が操作卓の時、点灯します。
②	遠隔1	橙	操作場所を遠隔1に切り換えます。 操作場所が遠隔1の時、点灯します。
③	遠隔2	橙	操作場所を遠隔2に切り換えます。 操作場所が遠隔2の時、点灯します。



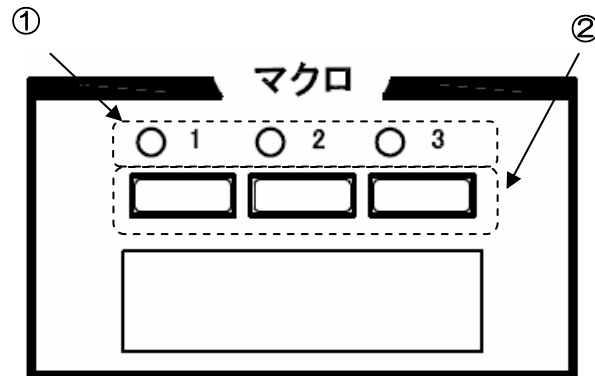
### (3) サブマスタパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	PAGE	—	サブマスタページを表示します。
	▲	—	表示されているサブマスタページに＋１します。
	▼	—	表示されているサブマスタページに－１します。
②	LIVE REC	赤	サブマスタの実明り記憶モードとします。 サブマスタの実明り記憶モードの時、LEDが点灯します。
③	CROSS	橙	サブマスタ又は段マスタとのクロスモードにします。 サブマスタ又は段マスタとのクロスモードの時、LEDが点灯します。
④	←	橙	サブマスタ割付を１本分詰めます
	→	橙	サブマスタ割付を１本分空けます。
	INH	橙	インヒビット機能へ切替／解除できます。 インヒビット機能の時、点灯します。
	LOCK	橙	シーケンス割付、ページ切替系統下から除外します。
⑤	TOUCH ＋	橙	プラスタッチ機能へ切替／解除できます。 プラスタッチ機能の時、点灯します。
	TOUCH －	橙	マイナスタッチ機能へ切替／解除できます。 マイナスタッチ機能の時、点灯します。
	DEL	橙	割付内容を記憶削除します。
	SEQ	橙	指定番号を先頭に順次割付することができます。
⑥	INH	橙	インヒビット割付状態を表示します。
	LOCK	緑	ロック割付状態を表示します。
	EDIT		チャンネル割付内容の修正モードにします。
	CANCEL		上書き記憶、記憶消去のキャンセルをします。
⑦	TOUCH	赤	割付られた明りをタッチ操作します。 タッチ操作している時、LEDが点灯します。
⑧	サブマスタ フェーダ	—	割付られたキュー、チャンネル、エフェクトを制御します。



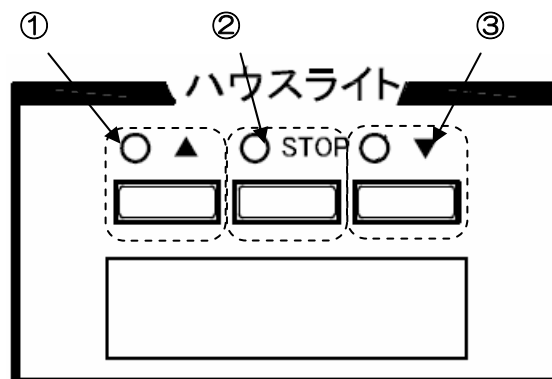
#### (4) マクロパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	マクロLED	橙	マクロ割付状態を表示します。
②	マクロスイッチ	—	マクロ割付内容を実行します。



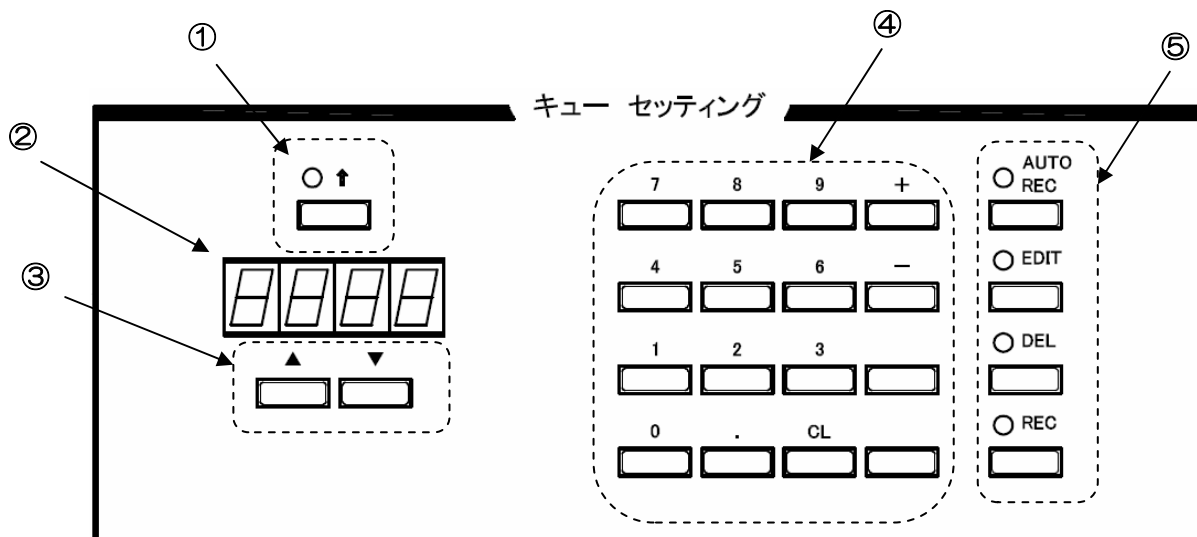
#### (5) ハウスライトパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	▲	橙	客席の明るさを上限に向かってフェードします。 上限に向かってフェードしている時、点灯します。
②	STOP	橙	客席の調光を停止します。
③	▼	橙	客席の明るさを下限に向かってフェードします。 下限に向かってフェードしている時、点灯します。



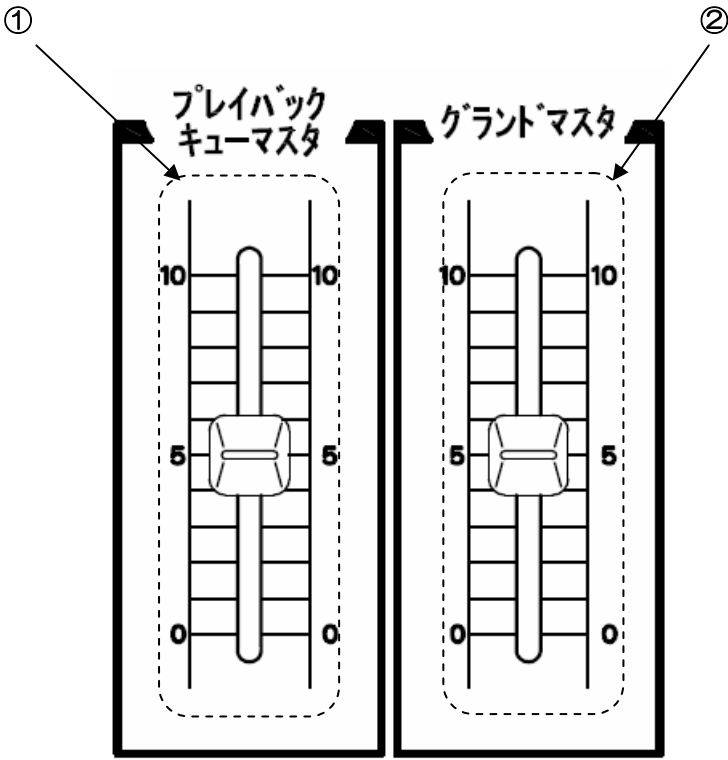
(6) キューセッティングパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	↑	橙	SM、MIXING、PLAYBACKへの割付に使用します
②	表示器	—	
③	▲	—	指定CHのレベルを+1します
	▼	—	指定CHのレベルを-1します
④	テンキー (0~9)	—	番号、レベル、時間を指定します
	CL	—	コマンド行のオールクリアをします
	+	—	番号の連続指定時に使用します
	-	—	番号の連続指定時に使用します
⑤	AUTO REC	橙	AUTO RECモードに切り換えます
	EDIT	橙	記憶データの修正をします
	DEL	橙	記憶データの消去をします
	REC	赤	記憶又は記憶削除します



(7) マスタフェーダ部

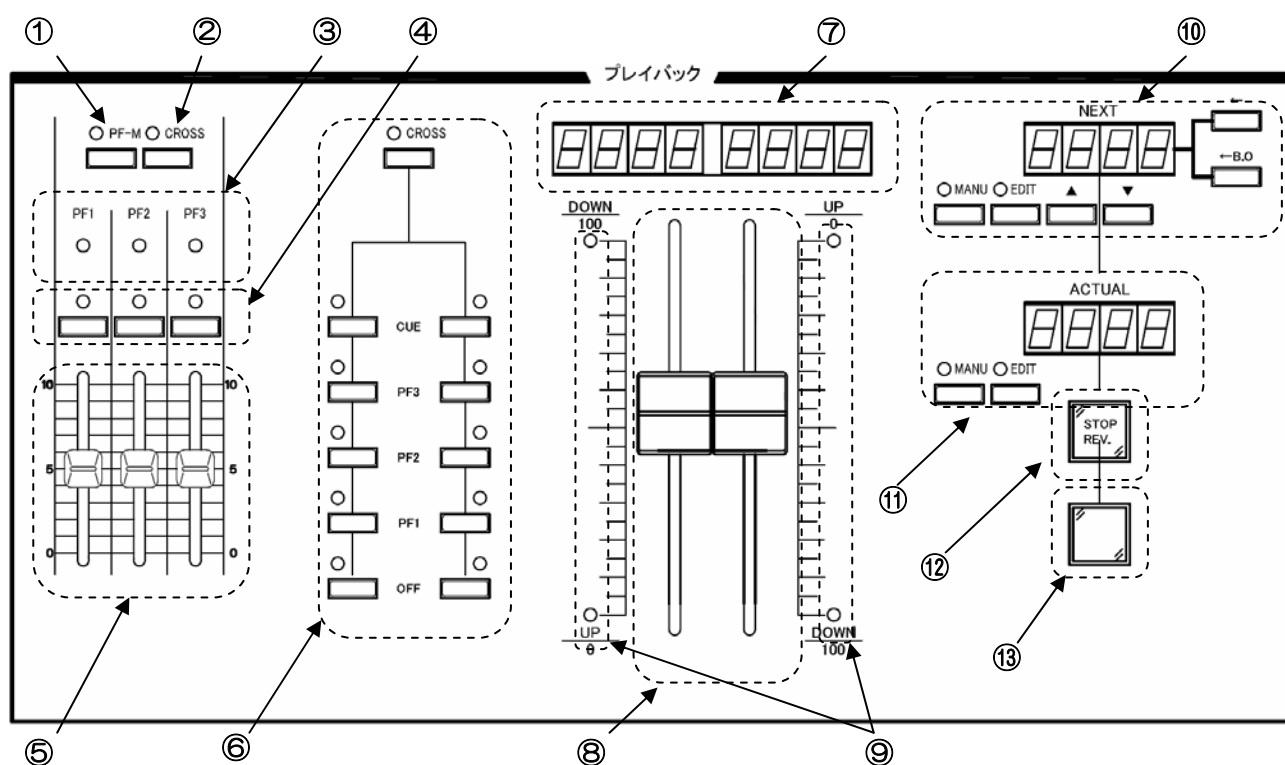
番号	名称	LED発光色	動作
①	プレイバックキュー マスタフェーダ	—	選択再生中のパターンをマスタ制御します。
②	グラント マスタフェーダ	—	割付られたディマー出力を制限します。



(8) プレイバックパネル

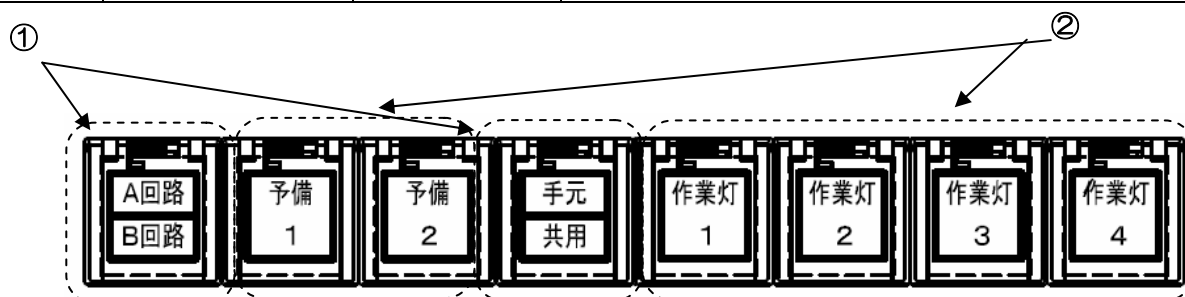
番号	名称	LED発光色	動作
①	P F - M	橙	段マスタ機能を有効にします。 段マスタ機能が有効の時、LEDが点灯します。
②	CROSS	橙	段マスタフェーダのクロス再生機能を有効にします。 段マスタフェーダのクロス再生機能が有効の時、LEDが点灯します。
③	CROSS LED	赤／緑	クロス再生状態を表示します。
④	TOUCH	赤	段マスタフェーダをタッチ操作します。 タッチ操作している時、LEDが点灯します。
⑤	段マスタ フェーダ	—	各段の出力をマスタ制御します。
⑥	CROSS	橙	キュー、段のクロス再生を有効にします。
	CUE	赤／緑	手動再生フェーダでキュー再生をします。
	3	赤／緑	手動再生フェーダで3段目を再生します。
	2	赤／緑	手動再生フェーダで2段目を再生します。
	1	赤／緑	手動再生フェーダで1段目を再生します。
	OFF	赤／緑	手動再生フェーダで何も再生しない。
⑦	キュー表示器	—	段又はキュー番号を表示します。
⑧	手動再生 フェーダ	—	キュー、段を手動再生します。
⑨	フェード スタートLED	赤	手動フェーダの開始位置を表示します。 手動フェーダの開始位置側のLEDが点灯します。
⑩	NEXT表示器	—	NEXTキュー番号を表示します。
	←		NEXT指定キューを呼び出します
	←B. O		暗転キューをNEXTへ割り込ませます。
	MANU	橙	NEXTキューを手動再生モードにします。
	EDIT	橙	NEXTキューを修正モードにします。
	▲		NEXTキュー番号を1つ進めます
	▼		NEXTキュー番号を1つ後退させます。
⑪	ACTUAL キュー表示機	—	ACTUALキュー番号を表示します。
	MANU	橙	再生中のキューを手動再生モードにします。
	EDIT	橙	再生中のキューを修正モードにします。
⑫	STOP REV.	赤	キューのタイム再生を停止・前キューへ戻します。
⑬	GO	緑	キューのタイム再生を開始、再開します。





# (9) オプション信号作業灯スイッチ部

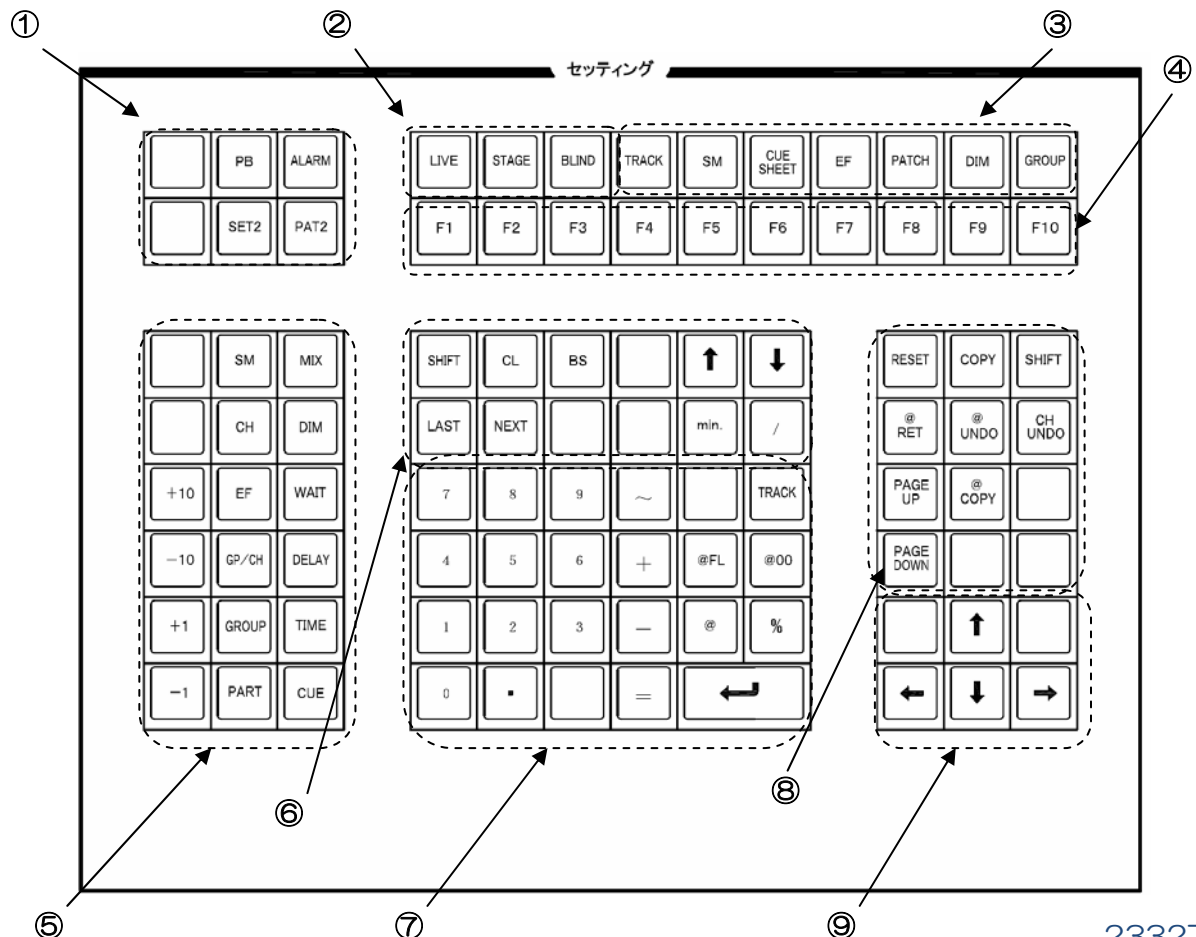
番号	名称	LED発光色	動作
①	オプションスイッチ	上側：緑 下側：橙	オプションスイッチです。ご使用の際は、設備のシステム設計が必要となります。
②	オプションスイッチ	橙	オプションスイッチです。ご使用の際は、設備のシステム設計が必要となります。



## (10) セッティングパネル

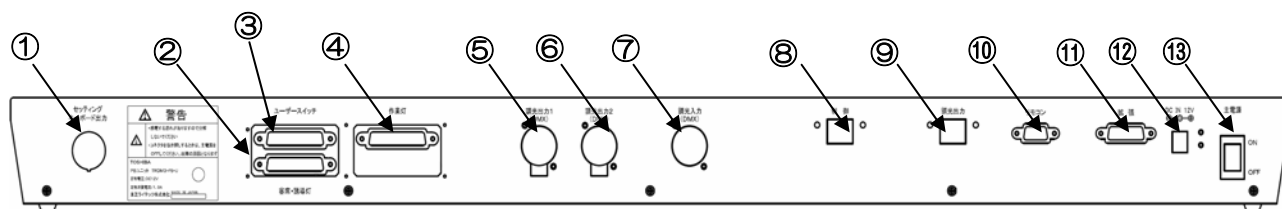
番号	名称	LED発光色	動作
①	PB	—	SETUPをPLAYBACK画面にします
	ALARM	—	SETUPをALARM画面にします
	SET2	—	SETTING画面を2画面表示します
	PAT2	—	PATCH画面を2画面表示します
②	LIVE	—	LIVE画面モードを選択します
	STAGE	—	STAGE画面を選択します
	BLIND	—	BLIND画面を選択します
③	TRACK	—	TRACK画面を選択します。
	SM	—	SM画面を選択します。
	CUE SHEET	—	CUE、SHEET画面を選択します。
	EF	—	EF画面を選択します。
	PATCH	—	PATCH画面を選択します。
	DIM	—	DIM画面を選択します。
	GROUP	—	GROUP画面を選択します。
③	画面モードキー	—	画面を選択します
④	FUNCTION キー	—	各画面によるファンクションとして使用します
⑤	+1	—	指定CHのレベルを+1します
	-1	—	指定CHのレベルを-1します
	+10	—	指定CHのレベルを+10します
	-10	—	指定CHのレベルを-10します
	データ種類 指定キー	—	CUE、PARTなどデータ種類をしてします
⑥	SHIFT	—	F11～20に切り換えます
	LAST	—	CH番号を-1します
	NEXT	—	CH番号を+1します
	CL	—	コマンド行のオールクリア機能として使用します
	BS	—	コマンド行のバックスペース機能として使用します
	↑	—	SM、MIXING、PLAYBACKへの割付で使用します
	↓	—	画面上に指定番号データを表示します
	min.	—	時間指定時に分を入力します
	/	—	時間入力時にアップ側、ダウン側を区分します。
⑦	～	—	番号の連続指定時に使用します
	+	—	番号の連続指定時に使用します
	-	—	番号の連続指定時に使用します
	=	—	各データ番号に内容を割付ます

	TRACK	—	トラッキング記憶方式を指定します
番号	名称	LED発光色	動作
⑧	@	—	等差的レベル指定用コマンドとして使用します
	%	—	等比的レベル指定用コマンドとして使用します
	@FL	—	レベル指定用コマンドとして使用します
	@00	—	レベル指定用コマンドとして使用します
	テンキー（0～9）		番号、レベル、時間を指定します
	↵	—	コマンド行を確定します
	RESET	—	指定記憶データを削除します
	COPY	—	CUEのコピー用
	SHIFT	—	F11～20に切り換えます
	@RET	—	レベルを記憶値に戻します
	@UNDO	—	レベルを1回前に指定したレベルに戻します
	@COPY		CUEのコピーをします
	CH UNDO	—	CHコマンドを1回前に戻します
	PAGE UP	—	画面をページアップ（戻し）します
	PAGE DOWN	—	画面をページダウン（送り）します
⑨	カーソルキー	—	画面上のカーソル移動をします

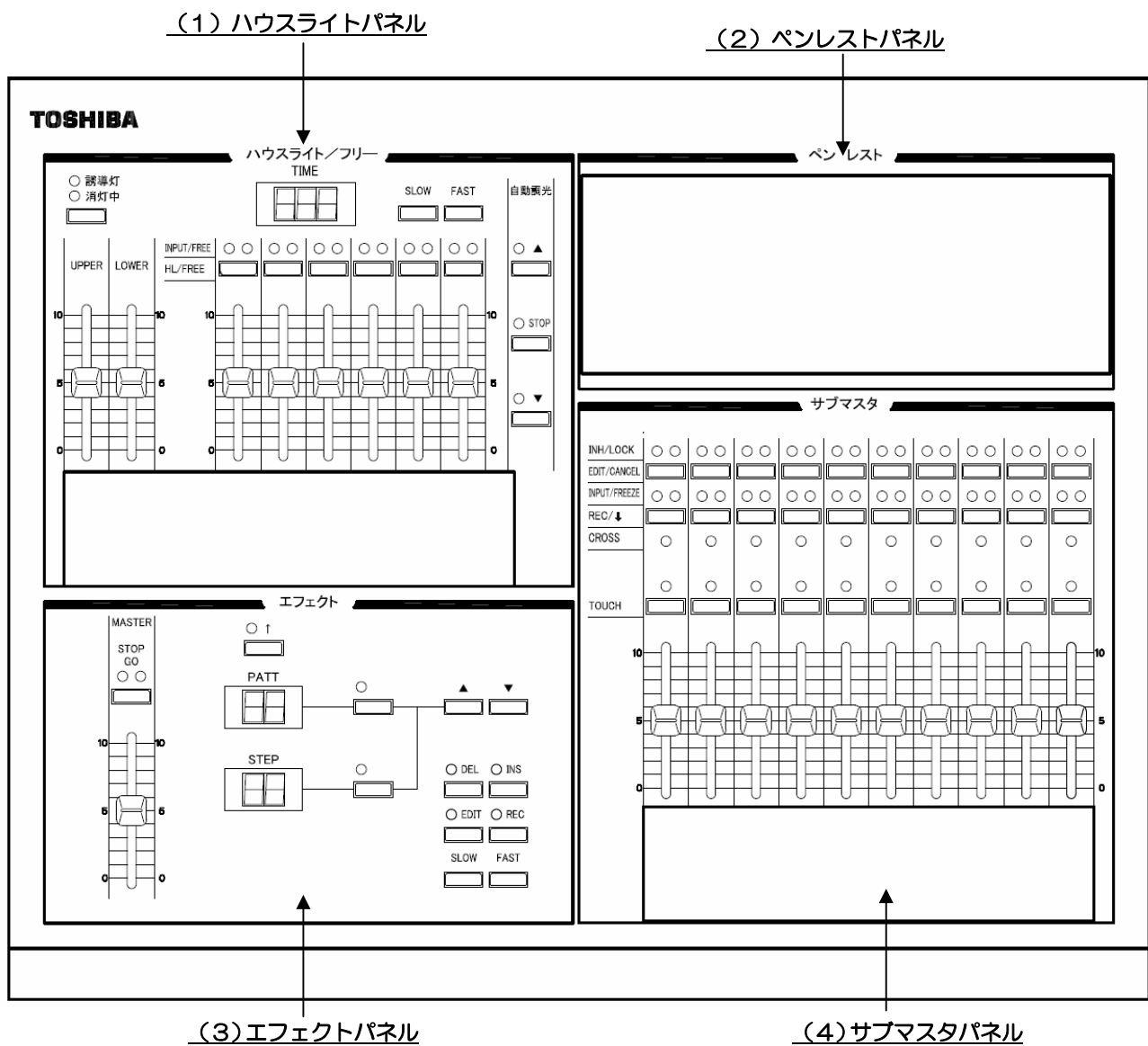


## 背面パネル（プレイバックユニット）

番号	名称	説明
①	セッティングキーボード 出力コネクタ	SETUP PCと接続します。
②	客席・誘導灯コネクタ	誘導灯連動モード時の誘導灯ON/OFF信号と 映写室用客席スイッチパネル用信号のコネクタです。 ご使用の際は、メーカーにお問い合わせください。
③	ユーザスイッチコネクタ	接点信号出力、LED点／消灯信号入力用コネクタです。 ご使用の際はメーカーにお問い合わせください。
④	作業灯コネクタ	作業灯スイッチの接点信号出力、LED点／消灯信号入力用 コネクタです。ご使用の際はメーカーにお問い合わせください。
⑤	調光出力1コネクタ	DMX信号出力です。
⑥	調光出力2コネクタ	DMX信号出力です。
⑦	調光入力コネクタ	DMX信号入力です。
⑧	制御ユニットコネクタ	制御ユニット（TRDM3-CPU-U）と接続します。
⑨	調光出力コネクタ	調光出力（専用通信信号）です。
⑩	リモコンパネルコネクタ	リモコンパネルと接続します。
⑪	拡張ユニットコネクタ	拡張ユニットと接続します。
⑫	ACアダプタ端子	DC12VのACアダプタ入力端子です。
⑬	主電源スイッチ	調光卓の電源入／切をします。

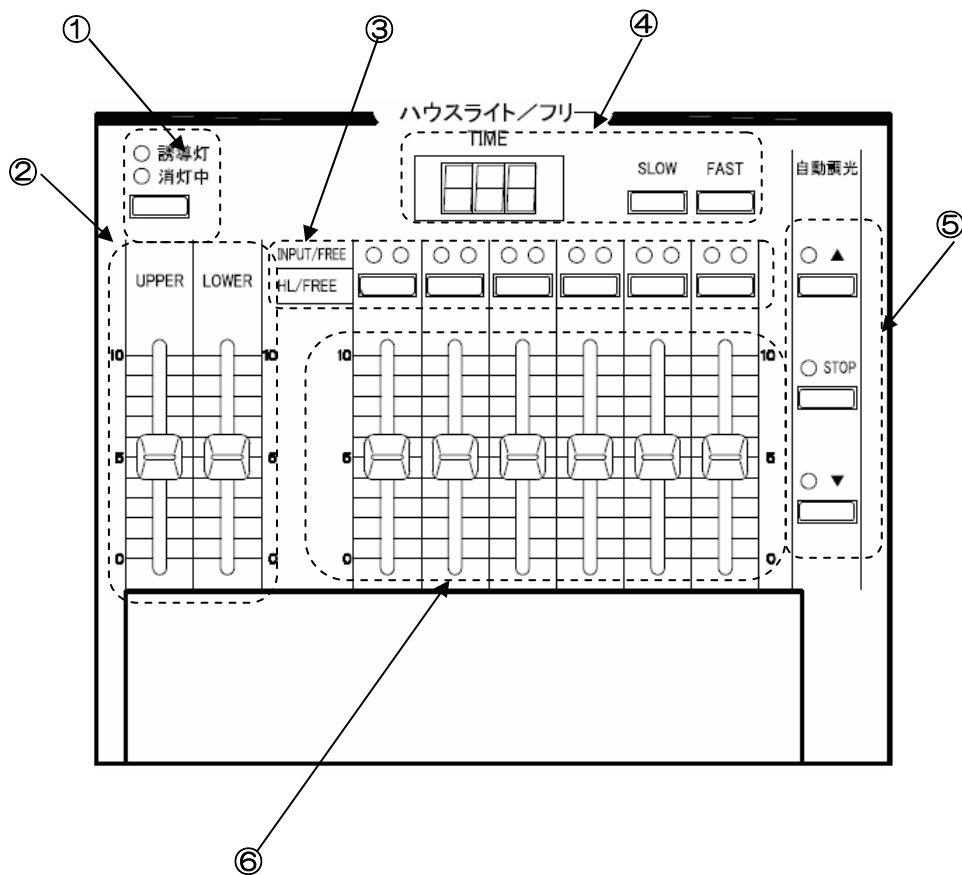


# 操作パネル（EF／HLユニット）※オプション品



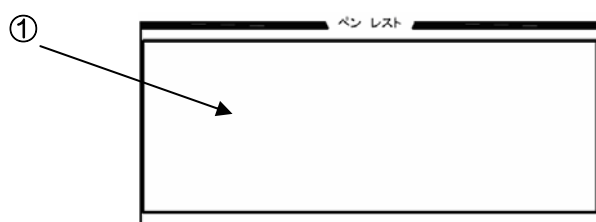
(1) ハウスライトパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	誘導灯連動	赤	誘導灯を照明連動にします
	消灯中	橙	誘導灯が消灯した時、点灯します
②	UPPER	—	フェード上限値を設定します
	LOWER	—	フェード下限値を設定します
③	INPUT	橙	仕込み状態を表示します
	FREE	緑	ハウスライトとフリーの切替状態を表示します
	HL/FREE	—	ハウスライトとフリーの設定を切り替えます
④	TIME表示器	—	明、暗ボタン最盛時の調光時間設定値を表示します
	SLOW	—	TIMEを+0.1します
	FAST	—	TIMEを-0.1します
⑤	▲	橙	上限に向かってフェードします
	STOP	橙	フェードを停止します
	▼	橙	下限に向かってフェードします
⑥	ブロックフェーダ	—	割り付けられたディマー出力を制限します



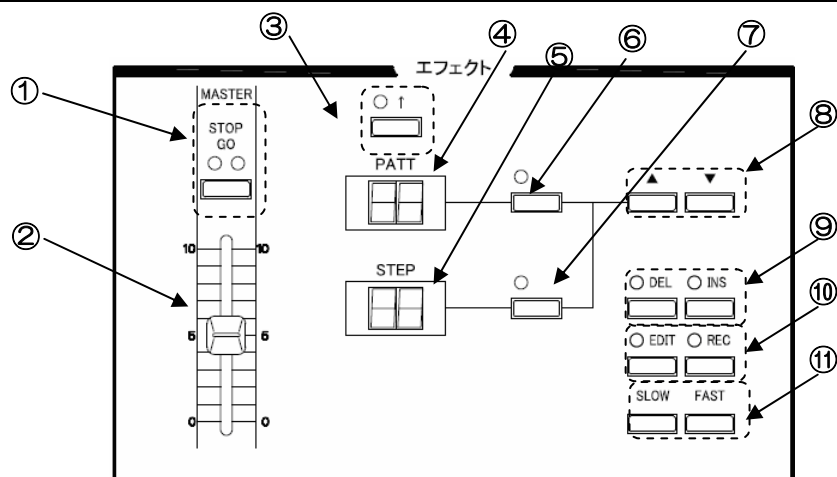
## (2) ペンレストパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	ペンレスト	—	ペンを置けます



### (3) エフェクトパネル

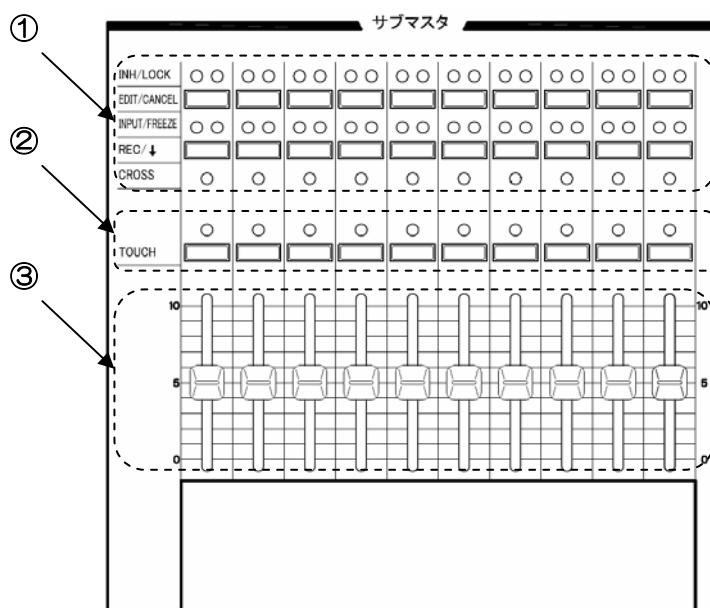
番号	名称	LED発光色	動作
①	STOP	赤	選択中のステップを再生停止します
	GO	緑	選択中のステップを再生スタートします
②	マスタフェーダ	—	選択再生中のパターンのマスタ制御を行います
③	↑	橙	選択中のパターンをサブマスタへ割り付けます
④	パターン番号 表示器	—	選択中のパターン番号を表示します
⑤	ステップ番号 表示器	—	ステップ番号を表示します。
⑥	PATT	橙	パターン番号変更モードにします
⑦	STEP	橙	ステップ番号変更モードにします
⑧	▲	—	パターン番号、ステップ番号を+1します
	▼	—	パターン番号、ステップ番号を-1します
⑨	DEL	橙	選択中のステップを削除します
	INS	橙	選択中のステップを追加します
⑩	EDIT	橙	選択中のステップを修正モードにします
	REC	赤	選択中のステップ又はスピードを記憶します
⑪	SLOW	—	選択中のパターンの再生スピードを遅くします
	FAST	—	選択中のパターンの再生スピードを早くします





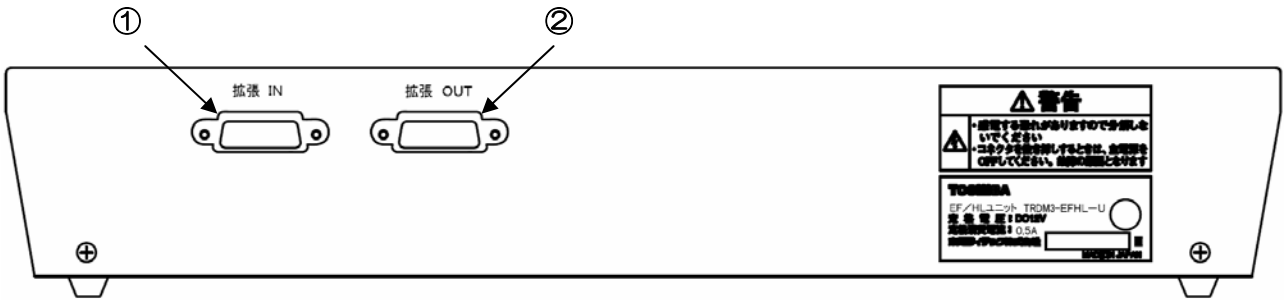
## サブマスタパネル

番号	名称	LED発光色	動作
①	INH	橙	インヒビット割付状態を表示します。
	LOCK	緑	ロック割付状態を表示します。
	EDIT		チャンネル割付内容の修正モードにします。
	CANCEL		上書き記憶、記憶消去のキャンセルをします。
②	TOUCH	赤	割付られた明りをタッチ操作します。 タッチ操作している時、LEDが点灯します。
③	サブマスタ フェーダ	—	割付られたキュー、チャンネル、エフェクトを 制御します。



# 背面パネル（EF／HLユニット）※オプション品

番号	名称	説明
①	拡張INコネクタ	プレイバックユニットの拡張コネクタ又は他の拡張ユニットの拡張OUTコネクタと付属の接続ケーブルでつなぎます。
②	拡張OUTコネクタ	プレイバックユニット他のユニットを本ユニット経由でつなぐためのコネクタです。



# 簡単な操作手順

## 電源をON／OFFする

### 1) 電源をONする

SETUP PCのディスプレイを開けてから、システムパネルの[操作電源]釦を押してください。  
SETUP PCのモニタ上にSETTING画面にSTAGE画面、  
SETUP画面にMENU画面が表示されたら、調光操作卓の操作が行えます。

※SETUP PCに15インチディスプレイ接続している場合、  
SETUP PCのディスプレイを開けずに起動するとOSにより  
ディスプレイの表示が異常な表示となってしまいます。  
また、SETUP PC起動中にディスプレイを閉じても異常な表示になります。  
通常、ディスプレイを開けば元に戻りますが戻らない場合は、  
SETUP PCの拡張パネル（水色背景のウィンドウ）の[X]釦電源釦を押して  
一度プログラムを落とし、デスクトップにあるアイコン「SETUP画面」を  
ダブルクリックしてプログラムを再起動して下さい。

### 2) 電源をOFFする

システムパネルの[操作電源]釦を押してください。

※SETUP PCの電源は、調光操作卓と連動しています。  
操作電源釦のON／OFFに併せてSETUP PCの電源がON／OFFされます。

## パッチを行う

### 1) PATCH画面を表示する

セッティングパネルの[PATCH]釦を押して、DIM PATCH画面を表示させます。  
DIM PATCH画面表示中に[F3 (CH pat)]釦を押すと、CH PATCH画面に  
切り換わります。  
CH PATCH画面表示中に[F3 (DIMpat)]釦を押すと、DIM PATCH画面に  
切り換わります。

### 2) 場面番号を選択（変更）する

実行場面を変更を選択する。

> [F11 (実行)] [場面番号] [ ] [ ]

※実行場面を変更すると、仕込場面も実行場面と同じ番号になります。

仕込場面を変更を選択する。

> [F12 (仕込)] [場面番号] [ ] [ ]

※セッティングパネルの[SHIFT]釦を押すと、画面ファンクションがF1～10から  
F11～20へ切り換わります。

もう一度、[SHIFT]釦を押すと、F11～20からF1～10へ切り換わります。

### 3) 入力手順を決定する

CHから入力するか、ディマーから入力するかを決めます。入力モードは画面右上に表示されます。

**DIM → CH** : ディマーから入力するモード  
**CH → DIM** : CHから入力するモード

> **F8 (PATmod)** **↵**

この操作で**DIM → CH**モードなら、**CH → DIM**モードに切り替わります。  
なお、**CH** **DIM**釦を押すことによって、このモードとは関係なく入力できます。

※1度モードを設定すると、再度設定しなおすまで保持されます。

### 4) ディマーにCHを割り付ける

> マウスを使って負荷を選択 **⇐** **CH番号** **↵**

または

> **DIM** **ディマー名称 (複数可)** **⇐** **CH** **CH番号** **↵**

操作はセッティングパネルで行い、CH番号はテンキーで入力します。

ディマーは、マウス、または、**↑** **↓**釦とテンキーで入力します。

CHが割り付いていないディマーに対しては、**↵**釦を1回押すことで、指定したCHが割り付きます。

既にCHが割り付いているディマーに対しては、**↵**釦を2回押すことで、割り付きます。

※入力手順が **DIM → CH** の場合、始めの**DIM**釦と、**⇐**釦の**CH**釦は省略できます。

### 5) CHにディマーを割り付ける

> **CH** **CH番号** **⇐** マウスを使って負荷を選択 **↵**

または

> **CH** **CH番号** **⇐** **DIM** **ディマー名称 (複数可)** **↵**

操作はセッティングパネルで行い、CH番号はテンキーで入力します。

ディマーは、マウス、または、**↑** **↓**釦とテンキーで入力します。

CHが割り付いていないディマーに対しては、**↵**釦を1回押すことで、指定したCHが割り付きます。

既にCHが割り付いているディマーに対しては、**↵**釦を2回押すことで、割り付きます。

※入力手順が **CH → DIM** の場合、始めの**CH**釦と、**⇐**後の**DIM**釦は省略できます。

### 6) ディマーに割り付いたCHを消去する

> マウスを使って負荷を選択 **RESET** **↵**

または

> **DIM** **ディマー名称 (複数可)** **RESET** **↵**

### 7) CHに割り付いたディマーを消去する

> **CH** **CH番号 (複数可)** **RESET** **↵**

# ディマーをシュート（一時点灯）する

---

## 1) シュートする

> DIM ディマー名称（複数可） @ レベル

DIM PATCH画面で、上記の操作を行ってください。  
操作はセッティングパネルで行い、レベルはテンキーで入力します。  
レベル入力は2桁入力で確定します。（5%の場合、@05と入力します）

※入力手順が DIM → CH の場合、始めのDIMは省略できます。  
※シュートレベルは、画面を切り替えても保持されます。  
※シュートしているディマーにCHをパッチした場合、パッチした負荷のシュートレベルは0%になります。

## 2) シュートしたディマーを全て消灯する

> F13 (ALL off) ↵ ↵

DIM PATCH画面で、上記の操作を行ってください。

## 段（プリセットフェーダ）のクロス再生を行う

### 1) クロス再生モードに切り替える

段再生を行う場合は、まず始めに、プレイバックパネルの **CROSS** 釦を押して、クロス再生モードに切り替えます。

< **CROSS** 釦 LED の表示状態 >

点灯 : クロス再生モード  
消灯 : ムーブ再生モード

#### 注意事項

- ・ **CROSS** 釦を押して再生モードの切り替えを行うと、PLAYBACKパネルからの出力は0になるので、ご注意ください。
- ・ ムーブ再生モードでは、段再生は行えないので、ご注意ください。

※1度モードを設定すると、再度設定しなおすまで保持されます。

### 2) 3段再生モードに切り替える

プリセットパネルの **一段切替** 釦を押して、3段再生モードに切り替えます。

< **一段切替** 釦 LED 表示状態 >

消灯 : 3段再生モード  
点灯 : 1段再生モード

例) プリセットフェーダが50本×3段の場合  
1段目がチャンネル1～50、  
2段目がチャンネル51～100、  
3段目がチャンネル101～150、となります。

※1度モードを設定すると、再度設定しなおすまで保持されます。

### 3) 再生する段を選択する

プレイバックパネルの **PF1** **PF2** **PF3** 釦を押して、再生する段を選択します。

< **PF1** **PF2** **PF3** 釦 LED 表示状態 >

赤 : 実行中  
緑 : スタンバイ

#### 注意事項

- ・ **PF1** **PF2** **PF3** 釦を押して再生段の切り替えを行うと、出力レベルが急変しますので、ご注意ください。

### 4) 段をクロス再生する

プリセットフェーダとクロスフェーダを操作して、クロス再生を行って下さい。

## 段（プリセットフェーダ）でクロス再生中のレベルをサブマスタに記憶する

---

### 1) 段のクロス再生を行う

上記の手順で段のクロス再生を行い、SMに記憶する明かりを作ります。

### 2) 再生した明かりをサブマスタに記憶する

サブマスタパネルにある **L I V E   R E C** 釦を押し、

続けて、記憶を行うサブマスタフェーダの上にある **REC / ▽** 釦を押してください。

新規記憶の場合は、**REC / ▽** を1回押すことで、記憶されます。

上書き記憶の場合は、**REC / ▽** を1回押すとLEDが点滅し、再度押すと、記憶されます。

LED点滅中に **EDIT / CANCEL** 釦を押すと、操作がキャンセルされます。

#### 注意事項

- ・ 段再生以外のCH出力レベルも記憶されるので、ご注意ください。
- ・ ハウスライトフェーダなど、ディマー出力レベルは記憶されません。

## セッティングパネルでCHレベルを指定して、サブマスタに記憶する

---

### 1) SUBMASTER LIST画面を表示する

セッティングパネルの **SM** 釦を押して、SUBMASTER LIST画面を表示させます。

### 2) 記憶するCHとレベルを指定する

> **CH番号（複数可）** **@** **レベル** **↕**

操作はセッティングパネルで行い、CH番号とレベルはテンキーで入力します。

レベルは2桁入力します。

なお、レベル入力は省略する事ができます。省略した場合はFLが指定された事になります。

### 3) SMに記憶する

記憶を行うサブマスタフェーダの上にある **REC / ▽** 釦を押してください。

既にCHが割り付いている場合、CHが追加されます。

※以下の操作の場合、セッティングパネルのみの操作で記憶できます。

> **CH番号（複数可）** **@** **レベル** **↕** **SM** **SM番号** **↵**

> **CH番号（複数可）** **@** **レベル** **=** **SM** **SM番号** **↵** **↵**

> **SM** **SM番号** **=** **CH番号（複数可）** **@** **レベル** **↵** **↵**

## サブマスタの記憶を消去する

---

サブマスタパネルにある`DEL`釦を押し、続けて、記憶消去を行うサブマスタフェーダの上にある`REC/↓`釦を押してください。

`REC/↓`を1回押すとLEDが点滅し、再度押すと、記憶が消去されます。

LED点滅中に`EDIT/CANSEL`釦を押すと、操作がキャンセルされます。

※以下の操作の場合、セッティングパネルのみの操作で消去できます。

> `SM` `SM番号` `RESET` `↵` `↵`

## サブマスタから指定したCHだけを消去する

---

### 1) SUBMASTER LIST画面を表示する

セッティングパネルの`SM`釦を押して、SUBMASTER LIST画面を表示させます。

### 2) 消去するCHを指定する

> `CH番号（複数可）` `RESET` `↵`

操作はセッティングパネルで行い、CH番号はテンキーで入力します。

### 3) SMから消去する

消去を行うサブマスタフェーダの上にある`REC/↓`釦を押してください。

※以下の操作の場合、セッティングパネルのみの操作で消去できます。

> `CH番号（複数可）` `RESET` `↵` `SM` `SM番号` `↵`

> `SM` `SM番号` `☐` `CH番号（複数可）` `RESET` `↵` `↵`

## その他注意事項

---

- 1) グランドマスタフェーダが上がっていないと、ディマーは点灯しません。
- 2) ディマーにCHをパッチしないと、CHレベルを出力しても、ディマーは点灯しません。
- 3) 段とサブマスタを同時に再生した場合は、高いレベルが出力されます（HTP方式）。
- 4) セッティングパネルの`[SHIFT]`釦を押すたびに、ファンクションの表示が  
F1～F10 ⇔ F11～F20、と切り替わります。



# 簡単なサブマスタの操作

---

## 1) サブマスタを記憶する

### 1. 1) 実明かり記憶

- 手順1) プリセッTFエーダで明かりを出します。
- 手順2) SMパネルの **L I V E   R E C** 釦を押します。
- 手順3) SMフェーダの **R E C** 釦を押します。  
上書き記憶の場合は、2度押します。

### 1. 2) ブラインド記憶

- 手順1) プリセットパネルの **P F O** 釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。
- 手順2) プリセッTFエーダで明かりを作ります。
- 手順3) SMフェーダの **R E C** 釦を押します。  
上書き記憶の場合は、2度押します。

## 2) サブマスタを修正する

### 2. 1) 実明かり修正

- 手順1) SMフェーダを上げます。
- 手順2) SMフェーダの **E D I T / C A N C E L** 釦を押します。
- 手順3) プリセットパネルの **P F O** 釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。
- 手順4) プリセッTFエーダで一致修正をします。
- 手順5) SMフェーダの **R E C** 釦を押します。

### 2. 2) ブラインド修正

- 手順1) SMフェーダを下げておきます。
- 手順2) SMフェーダの **E D I T / C A N C E L** 釦を押します。
- 手順3) P R E S E T パネルの **P F O** 釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。
- 手順4) プリセッTFエーダで一致修正をします。
- 手順5) SMフェーダの **R E C** 釦を押します。

## 3) サブマスタを消去する

- 手順1) SMパネルの **D E L** 釦を押します。
- 手順2) SMフェーダの **R E C** 釦を2度押します。

## 簡単なキューの操作

---

### 1) キューを記憶する

#### 1. 1) 実明かり記憶

手順1) プリセットフェーダや、サブマスタフェーダで明かりを出します。

手順2) セッティングパネルの **L I V E** 釦を押し、L I V E 画面へ切り替えます。

手順3) セッティングパネルでキュー番号を指定して、記憶します。

> **CUE** **CUE番号** **↵**

上書き記憶の場合は、**↵** を2度押します。

#### 2. 2) ブラインド記憶

手順1) プリセットパネルの **PFO** 釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。

手順2) プリセットフェーダで明かりを作ります。

手順3) キューセッティングパネルのテンキーでキュー番号を指定し、  
**REC** 釦を押して記憶します。

上書き記憶の場合は、**REC** を2度押します。

手順4) プリセットパネルの **PFO** 釦 (Oは段番号) を押し、解除します。

### 2) キューをクロス再生する

手順1) プレイバックパネルの **CROSS** 釦を押し、クロス再生モードへ切り替えます。

手順2) プレイバックパネルの **PF1** **PF2** **PF3** **CUE** 釦から **CUE** を選択します。

手順3) プレイバックパネルの、クロスフェーダを操作します。

NEXT キューを変更する場合は、

NEXT の **▲** **▼** 釦

または

セッティングパネルでキュー番号を指定し、PLAYBACKパネルの  
NEXT **←** 釦を押します。

### 3) キューを修正する

#### 3. 1) 実明かり修正 (ACTUAL)

- 手順1) プレイバックパネルで、キューを再生します。
- 手順2) プレイバックパネルのACTUAL側のEDIT釦を押します。  
自動で、STAGE画面へ切り替わります。
- 手順3) プリセットパネルのPFO釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。
- 手順4) プリセットフェーダで一致修正をします。
- 手順5) セッティングパネルでキュー番号を指定して、記憶します。  
> CUE CUE番号 ↵ ↵

#### 3. 2) ブラインド修正 (NEXT)

- 手順1) プレイバックパネルで、キューを再生します。
- 手順2) プレイバックパネルのNEXT側のEDIT釦を押します。  
自動で、BLIND画面へ切り替わります。
- 手順3) プリセットパネルのPFO釦 (Oは段番号) を押し、  
フェーダ操作をする段を選択します。
- 手順4) プリセットフェーダで一致修正をします。
- 手順5) セッティングパネルでキュー番号を指定して、記憶します。  
> CUE CUE番号 ↵ ↵

### 4) キューを消去する

- 手順1) セッティングパネルのCUE SHEET釦を押し、  
CUE SHEET画面へ切り替えます。
- 手順2) セッティングパネルでキュー番号を指定して、記憶します。  
> CUE CUE番号 RESET ↵ ↵

# システムパネル

## プレイバックユニットのシステムパネル

システムパネルは、プレイバックユニットの左上にあり、  
操作電源のON／OFF、バックアップモードの切り換え等が行えます。

### 1) 操作電源

#### 1. 1) 操作電源のON

SETUP PCのディスプレイを開けてから、操作電源釦を押してください。  
TOLSTARⅢType Fが起動します。  
起動完了後、調光操作卓の操作が可能になります。

※SETUP PCに15インチディスプレイ接続している場合、  
SETUP PCのディスプレイを開けずに起動するとOSにより  
ディスプレイの表示が異常な表示となってしまいます。  
また、SETUP PC起動中にディスプレイを閉じても異常な表示になります。  
通常、ディスプレイを開けば元に戻りますが戻らない場合は、  
SETUP PCの拡張パネル（水色背景のウィンドウ）の×釦電源釦を押して  
一度プログラムを落とし、デスクトップにあるアイコン「SETUP画面」を  
ダブルクリックしてプログラムを再起動して下さい。

#### 1. 2) 操作電源のOFF

操作電源釦点灯中に操作電源釦を押してください。  
シャットダウン処理を行った後、TOLSTARⅢType Fの電源をOFFします。

（操作電源がON状態）

操作電源釦のLED          点灯

（操作電源がOFF状態）

操作電源釦のLED          消灯

## 2) 調光操作卓のモードの切り換え

※バックアップモード中は、持ち込み卓の入力による調光操作は行う事が出来ません。

調光操作卓がシステムダウンした場合に、**バックアップ**釦を押すことでバックアップモードに切り換えて使用できます。

バックアップ機能作動中は、プリセットフェーダとプレイバックパネルのクロスフェーダを使用したクロス再生が行なえます。

※バックアップモード時の操作方法については、  
別紙「バックアップモード時の操作方法」をご参照下さい。

(通常運用中)

**バックアップ** LED 消灯

(バックアップ機能作動中)

**バックアップ** LED 点灯

## 3) メモリーデータ書き換えの許可／禁止

**MEMORY HOLD**釦を押すことで、メモリーデータの書き換えを許可／禁止します。

(メモリーデータの書き換え許可状態)

**MEMORY HOLD** LED 消灯

(メモリーデータの書き換え禁止状態)

**MEMORY HOLD** LED 点灯

## 4) アラーム代表表示

万が一、CPUアラームや盤アラームが発生した場合、**ALARM** LEDが点滅し、アラームブザーが鳴ります。

アラームの内容については、調光操作卓関係ではSETUP PCのALARM画面にて確認できます。

ALARMブザーの鳴動を止めたい場合は、SETUP PCの拡張パネルにある

**BUZZER ON**を押して、**BUZZER OFF**に表示を変えて下さい。

ALARM画面操作については、ALARM画面のページをご覧ください。

(アラーム発生の状態)

**ALARM**釦のLED 点滅 (但し、ALARM画面を表示すると点灯状態になります。)

(アラーム無しの状態)

**ALARM**釦のLED 消灯

## SETUP PCのシステムパネル（ヴァーチャルパネル）

SETUP PCの右側に表示されている拡張パネル内のSYSTEM釦を押すと、持ち込み卓の調光信号とワイヤレス操作機（オプション品）に関するボタンが表示されます。

### 1) 持ち込み卓入力のパッチ切替

持ち卓／メイン卓釦を押すと、メイン卓パッチ、持ち込み卓パッチの切り替えができます。

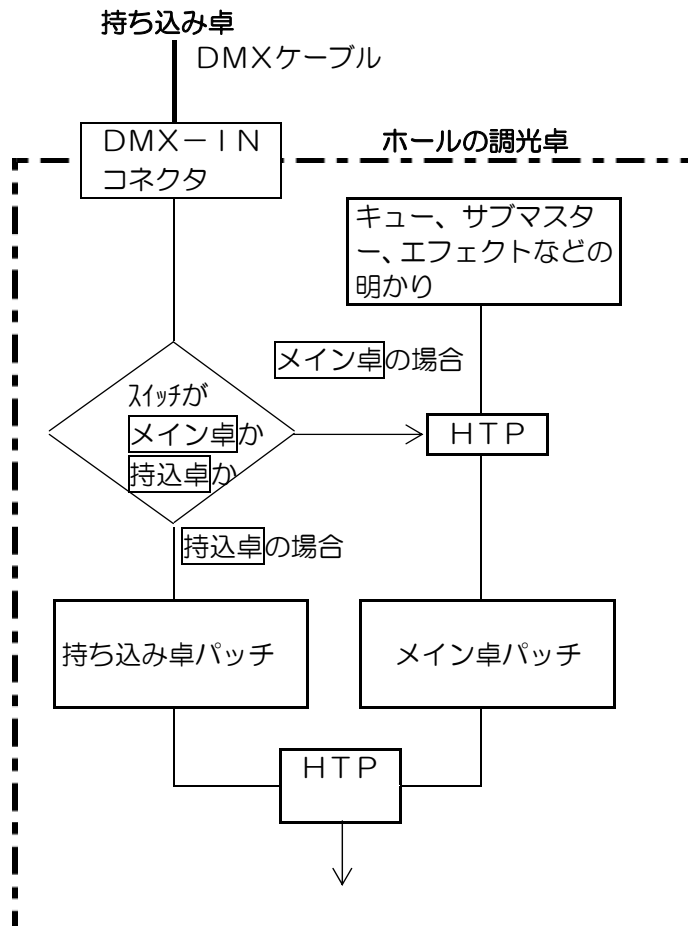
（持ち卓／メイン卓釦LED状態）

持ち卓	点灯	：	持ち込み卓パッチで入力する
メイン卓	点灯	：	メイン卓パッチで入力する

#### 1. 1)パッチ切替イメージ

※HTPとは、レベルの高い方が優先される方式です。

※メイン卓パッチを選択した場合、持ち込み卓出力のDMXアドレスは、メイン調光卓のチャンネル番号として入力され、持ち込み卓の出力レベルはLIVE画面で確認できます。



## 2) 持ち込み卓入力有効／無効

有効／信号有 釦を押すと、有効、無効の切り替えができます。

(有効／信号有 釦 L E D 状態)

有効 L E D	点灯	：	持ち込み卓入力を有効とする
有効 L E D	消灯	：	持ち込み卓入力を無効とする
信号有 L E D	点灯	：	持ち込み卓入力用 DMX 信号が受信されている
信号有 L E D	消灯	：	持ち込み卓入力用 DMX 信号が受信されていない
信号有 L E D	点滅	：	持ち込み卓入力用 DMX 信号を保持している

### < 持込卓接続断時、調光レベル保持機能 >

※調光卓でレベルを保持した場合は、[有効／信号有] 釦が点滅します。

点滅中の釦を押すと、保持していた明かりが消灯します。

※持込卓の出力を全て 0% にして電源を OFF した場合は、調光信号は保持せず、

[有効／信号有] 釦は点滅しません。

調光卓と持込卓（ムービング卓）の接続が断たれた際に、調光卓で最後に受信した調光レベルを保持し、持込卓から制御されていた器具の明かりや姿勢を、保持します。

## 3) ワイヤレス操作器の操作の許可／禁止（オプション機能）

WIRELESS／点灯中 釦を押すことで、ワイヤレス操作器の操作を許可／禁止します。

ワイヤレス操作器の操作許可の状態から操作禁止状態にした場合、ワイヤレス操作器で操作した明かりは消えます。

<u>WIRELESS</u> L E D	点灯	：	ワイヤレス操作器操作許可状態
<u>WIRELESS</u> L E D	消灯	：	ワイヤレス操作器操作禁止状態
<u>点灯中</u> L E D	点灯	：	ワイヤレス操作器操作で点灯している明かりが有る
<u>点灯中</u> L E D	消灯	：	ワイヤレス操作器操作で点灯している明かりが無い

# 操作場所パネル

## 1) 舞台袖、映写室パネル操作の許可／禁止（オプション設定）

遠隔1 遠隔2 釦を押すことで、舞台袖パネル、映写室パネルの操作を許可します。

操作卓 釦を押すことで、調光操作卓からの操作が有効になります。

作業灯 釦の操作は、卓、袖、映写室 釦の状態に影響されません。

（操作卓、遠隔1、遠隔2 釦LEDの状態）

※遠隔1 に舞台袖パネル、遠隔2 に映写室パネルを接続した場合の動作です。

### 卓LED点灯の場合

	▲、STOP、▼ 釦	▲、STOP、▼ 釦 のLED	サブマスタエーダ	操 作 LED
操作卓	操作できる	点灯	操作できる	
遠隔1（舞台袖）	操作できない	消灯		消灯
遠隔2（映写室）	操作できない	消灯		

### 遠隔1 LED点灯の場合

	▲、STOP、▼ 釦	▲、STOP、▼ 釦 のLED	サブマスタエーダ	操 作 LED
操作卓	操作できる	点灯	操作できる	
遠隔1（舞台袖）	操作できる	点灯		点灯
遠隔2（映写室）	操作できない	消灯		

### 遠隔2 LED点灯の場合

	▲、STOP、▼ 釦	▲、STOP、▼ 釦 のLED	サブマスタエーダ	操 作 LED
操作卓	操作できる	点灯	操作できる	
舞台袖（舞台袖）	操作できない	消灯		消灯
映写室（映写室）	操作できる	点灯		



# 操作電源ON時のパネル面、画面の状態

## 1) システム操作パネル

MEMORY HOLD  
操作卓、遠隔1、遠隔2  
作業灯釦

- : OFF前の状態になります。
- : 操作卓釦LED点灯します。
- : 操作主幹の状態には影響されません。

## 2) プレイバックパネル

ACTUAL表示器  
NEXT表示器  
PF-M  
CROSS (ムーブ/クロス切替)  
段選択釦

- : ブランク状態になります。
- : OFF前のACTUALキュー番号を表示します。
- : OFF前の状態になります。
- : OFF前の状態になります。
- : クロスモード時は、OFF選択状態になります。
- : ムーブモード時は、CUE選択状態になります。

## 3) プリセットフェーダパネル

一段切替釦  
PF1、PF2、PF3

- : OFF前の状態になります。
- : 消灯します。

## 4) エフェクトパネル

PATT.表示器  
STEP表示器

- : ブランク状態になります。
- : ブランク状態になります。

## 5) HOUSE LIGHTパネル

▲、STOP、▼  
INPUT/FREE  
誘導灯連動/消灯

- : STOPの状態
- : OFF前の状態になります。
- : OFF前の状態になります。

## 7) SUBMASTERパネル

ページ釦

- : OFF前の状態になります。

## 8) 画面

SETTING画面  
SETUP画面

- : STAGE画面
- : MENU画面

## 9) 拡張パネル

※拡張パネルはSETUP PC画面上にグラフィックで表示されます。

### 9. 1) PART/MIXINGパネル

<div>FIX</div>	:	OFF前の状態になります。
<div>PART/MIX</div>	:	OFF前の状態になります。

### 9. 2) WORKSWITCHパネル

WS釐	:	OFF前の状態になります。
ONの場合、フェードイン完了状態へカットチェンジします。		

### 9. 3) MACRO PAGEパネル

MACRO PAGE釐	:	OFF前の状態になります。
-------------	---	---------------

### 9. 4) システムパネル

<div>BZ STOP</div>	:	OFF前の状態になります。
<div>ワイヤレス/点灯中</div>	:	ワイヤレス LEDは消灯します。
<div>持込卓/ホール卓(パッチ)</div>	:	OFF前の状態になります。
<div>有効/信号有(持込卓)</div>	:	OFF前の状態になります。

# プリセットパネル

## 概要

本操作卓の3段プリセットフェーダはプリセットパネルの  
一段切替釦により、3段を1段プリセットモードに切り替えることが  
できます。  
1段プリセットモードでは、50本×3段の場合に1～150のチャンネルレベルを  
操作できます。

## 再生操作

### 1) 3段／1段プリセットモードの切り替え

プリセットパネルにある一段切替釦を押す度に、  
3段プリセットモードと1段プリセットモードに切り換わります。

[3段／1段プリセットモード]

3段プリセットモード	: 50×3段の場合 プリセットフェーダ3段ともに1～50の チャンネルレベルを操作できます。
1段プリセットモード	: 50本×3段の場合、 プリセットフェーダ1段目が1～50、 2段目が51～100、 3段目が101～150 のチャンネルレベルを操作できます。

[一段切替LED表示状態]

点灯	: 1段プリセットモード
消灯	: 3段プリセットモード

## 2) タッチスイッチでの再生操作

### 操作手順

①プリセットフェーダ横にあるタッチモード選択スイッチで

**＋タッチ**または**－タッチ**を選択する。

②タッチスイッチを押す。

[タッチスイッチモード]

- ＋モード : プリセットフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ  
プリセットフェーダが100%になった状態と同じになります。  
また、段マスターフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ  
段マスターフェーダが100%になった状態と同じになります。
- －モード : プリセットフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ  
プリセットフェーダが100%になった状態と同じになります。  
段マスターフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ段マ  
スターフェーダが100%になった状態と同じになります。  
但し、他のチャンネル出力は0%になります。

[タッチスイッチLED]

- 点灯 : タッチスイッチモード(＋又は－)が選択されていて、タッチスイ  
ッチが押されている状態。
- 消灯 : タッチスイッチモード(＋又は－)が選択されていないか、タッチス  
イッチが押されていない状態。

### 注意事項

- ・DEF AULT画面で[P F＋タッチ保持]が有効になっている場合、  
＋タッチは、1回押すともう一度押すまでタッチ操作が保持される状態  
となります。－タッチの動作は変わりません。
- ・チャンネルフリーになっているタッチスイッチは、押しても機能しません。
- ・このタッチスイッチモードはプリセットフェーダ、段マスターフェーダの  
タッチスイッチが対象です。サブマスターのタッチスイッチモードとは  
独立しています。
- ・－モードでは、チャンネルフリー、インヒビット機能サブマスター、  
チャンネルF I Xの明かりは影響されません。

### 3) チャンネルフリー操作

#### 操作手順

- ①プリセットフェーダ横にあるタッチ選択スイッチでの[FREE設定]を選択する。
- ②1 段目プリセットフェーダ下のタッチスイッチを押す。
- ③1 段目プリセットフェーダにてチャンネルフリーレベルを設定する。

[プリセットフェーダのレベルLED表示状態]

- 緑で点灯 : プリセットフェーダがフリー機能になっている状態。  
この場合、プリセットフェーダのレベル値がチャンネル出力の最優先になります。ミキシングF1Xよりも優先されます。
- 消灯 : プリセットフェーダがプリセット機能になっている状態。  
この場合、手動クロス／ムーブフェーダ、段マスターの制御下になります。

### 4) キュー、サブマスター、エフェクト（エフェクト）修正時の修正段変更 （3段／1 段モードが3段モードの時）

#### 操作手順

- ①修正モード中にプリセットフェーダ横の[P F 1]、[P F 2]、[P F 3]釦を押す。

例) 修正フェーダを1 段目とする。

[P F 1]釦を押す。

[E D I T]釦を押し、修正モードになった時は、以前の選択した修正段が自動的に選ばれます。但し、プリセットフェーダ値記憶で選択した段は修正段として認識しません。

[プリセットフェーダ横の[P F 1]、[P F 2]、[P F 3]釦のLED表示状態]

3段／1 段モードが3段モードの場合

- |                 |   |                      |
|-----------------|---|----------------------|
| [P F 1]のP F 点滅  | : | 1 段目のフェーダのみ修正段になります。 |
| [P F 2]のP F 点滅  | : | 2 段目のフェーダのみ修正段になります。 |
| [P F 3]のP F 点滅  | : | 3 段目のフェーダのみ修正段になります。 |
| [P F 1]の1 点灯（赤） | : | 1 段目が実行中。            |
| [P F 2]の2 点灯（赤） | : | 2 段目が実行中。            |
| [P F 3]の3 点灯（赤） | : | 3 段目が実行中。            |
| [P F 1]の1 点灯（緑） | : | 1 段目がスタンバイ中。         |
| [P F 2]の2 点灯（緑） | : | 2 段目がスタンバイ中。         |
| [P F 3]の3 点灯（緑） | : | 3 段目がスタンバイ中。         |

#### 注意事項

- ・修正段の選択は、3段／1 段モードが3段モードの時のみ可能です。  
1 段モードの場合は、3 段全てが修正段になります。

## 5) レベル表示器の表示チャンネル変更（3段／1段モードが1段モードの時）

### 操作手順

①プリセットフェーダ横のPF1、PF2、PF3釦を押す。

例) 表示チャンネルを1～50（50本×3段の場合）とする。

PF1釦を押す。

修正モードの有無に関わらず、選択した表示チャンネルは保持されます。但し、3段／1段モードを切り替えた後は、1段目の表示になります。

[プリセットフェーダ横のPF1、PF2、PF3釦のLED表示状態]

3段／1段モードが1段モード（50本×3段）の場合

PF1のPF点灯 : 1段目プリセットフェーダ上のレベル表示器は  
1～50チャンネル表示中。

PF2のPF点灯 : 1段目プリセットフェーダ上のレベル表示器は  
51～100チャンネル表示中。

PF3のPF点灯 : 1段目プリセットフェーダ上のレベル表示器は  
101～150チャンネル表示中。

# サブマスタパネル

## 手動操作

### 1) サブマスタ操作（パイルオン機能）

#### 操作手順

- ①サブマスタフェーダを動かす。  
あらかじめ割り付けられたチャンネル又はキューが出力されます。

#### 注意事項

他のサブマスタの明かりとはレベルの高い方が優先されます。

### 2) サブマスタ操作（インヒビット機能）

#### 操作手順

- ①サブマスタフェーダを動かす。  
あらかじめ割り付けられたチャンネルのマスタ制御を行います。  
キュー、段再生、エフェクト、パイルオン機能サブマスタなどの明かりをマスタ制御します。

#### 注意事項

他のインヒビット機能サブマスタの明かりとはレベルの低い方が優先されます。

### 3) サブマスタ操作（エフェクトマスタ機能）

#### 操作手順

- ①サブマスタフェーダを動かす。  
あらかじめ割り付けられたエフェクト再生のマスタ制御を行います。

#### 注意事項

- サブマスタフェーダを0から上げた場合は、エフェクトが再スタートします。
- キュー、エフェクトパネル又は他のサブマスタで既に再生されているパターンは、再生できません。

#### 4) サブマスタでのクロス再生操作

##### 4. 1) 操作説明

###### 操作手順

- ①サブマスタパネルのCROSS釦を押し、クロスモードにする。
- ②クロスインしたいサブマスタフェーダを0からFLへ動かす。  
このサブマスタフェーダはイン側になります。  
サブマスタパネルのCROSS釦を押す前に出力されているサブマスタフェーダの合成値（アウト側）とクロスします。段マスタ側のCROSS釦が点灯している場合は、段マスタフェーダもアウト側に加算されます。
- ③追加したいサブマスタフェーダを上げる。  
このサブマスタフェーダは、クロス再生からは独立して出力されます。
- ④アウト側のサブマスタフェーダ又は段マスタフェーダを0レベルまで下げクロスエンドにします。
- ⑤クロスインしたいサブマスタフェーダを0からFLへ動かす。  
このサブマスタフェーダはイン側になります。  
クロスインする前に出力されているサブマスタフェーダの合成値（アウト側）とクロスします。段マスタ側のCROSS釦が点灯している場合は、段マスタフェーダもアウト側に加算されます。  
この場合のアウト側は、クロスインする前にイン側だったフェーダ+クロス再生からは独立して出力されているサブマスタフェーダ又は段マスタフェーダになります。
- ⑥追加したいサブマスタフェーダを上げる。  
このサブマスタフェーダは、クロス再生からは独立して出力されます。
- ⑦アウト側のサブマスタフェーダ又は段マスタフェーダを0レベルまで下げクロスエンドにします。
- ⑧⑤～⑦を繰り返す
- ⑨サブマスタパネルのCROSS釦を押し、クロスモードを解除する。  
アウト側出力が0の場合のみ解除できます。  
イン側が100%（アウト側出力0）で、アウト側フェーダが上がっていた場合は、アウト側フェーダのCROSS LEDは緑点滅し、フェーダを0まで下げなければ、そのフェーダの機能はしません。

###### 注意事項

- ・アウト側フェーダが全て0%位置になればクロス開始はできません。
- ・インヒビット機能中のサブマスタは、クロス再生されません。
- ・タッチ操作はクロスモード機能しません。
- ・クロス中であってもタッチ操作が優先されます。
- ・イン側フェーダを0%まで下げると、CROSS LED赤点灯が消灯し、イン側フェーダをキャンセルできます。



(サブマスタフェーダのLED状態)

CROSS LED	赤点灯	:	クロスのイン側フェーダ (単一)
CROSS LED	緑点灯	:	クロスのアウト側フェーダ (複数)
CROSS LED	緑点滅	:	出力できないフェーダ
CROSS LED	消灯	:	クロス対象外で通常のフェーダ機能

#### 4. 2) サブマスタクロス操作例

手順1) サブマスタパネルのCROSS釦を押し、クロスモードにする。

手順2) サブマスタ1を0%から上げ始める (クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

イン側	:	サブマスタ1
アウト側	:	無し
サブマスタ1 CROSS LED	:	消灯

手順3) サブマスタ1をFLの位置へ (クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

サブマスタ1 CROSS LED	:	消灯
------------------	---	----

手順4) サブマスタ2を0%から上げ始める (クロス開始)

操作状態

イン側	:	サブマスタ2
アウト側	:	サブマスタ1
サブマスタ2 CROSS LED	:	赤点灯
サブマスタ1 CROSS LED	:	緑点灯

手順5) サブマスタ1を0%の位置へ (クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

サブマスタ2 CROSS LED	:	消灯
サブマスタ1 CROSS LED	:	消灯

手順7) サブマスタ3を0%から上げ始める (クロス開始)

操作状態

サブマスタ3 CROSS LED	:	赤点灯
サブマスタ2 CROSS LED	:	緑点灯

手順8) サブマスタ2を0%の位置へ (クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

サブマスタ3 CROSS LED	:	消灯
サブマスタ2 CROSS LED	:	消灯

手順9) サブマスタパネルの[CROSS]釦を押し、クロスモードを終了する。

操作状態

サブマスタ3 CROSS LED : 消灯

サブマスタ2 CROSS LED : 消灯

#### 4. 3) サブマスタと段マスタのクロス操作例

手順1) サブマスタ1を0%からFLの位置へ(通常のサブマスタ動作)

操作状態

サブマスタ1 CROSS LED : 消灯

手順2) サブマスタパネルの[CROSS]釦を押し、クロスモードにする。

操作状態

サブマスタ1 CROSS LED : 消灯

手順3) 段マスタの[PF-M]、[CROSS]釦を押し、  
段マスタをクロスモードにする。

手順4) 段マスタ3を0%から上げる。(クロス開始)

操作状態

サブマスタ1 CROSS LED : 緑点灯

段マスタ3 CROSS LED : 赤点灯

手順5) サブマスタ1を0%の位置へ。(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

サブマスタ1 CROSS LED : 消灯

段マスタ3 CROSS LED : 消灯

手順6) サブマスタ3を0%から上げ始める(クロス開始)

操作状態

イン側 : サブマスタ3

アウト側 : 段マスタ3

サブマスタ3 CROSS LED : 赤点灯

段マスタ3 CROSS LED : 緑点灯

手順7) 段マスタ3を0%の位置へ(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

サブマスタ3 CROSS LED : 消灯

段マスタ3 CROSS LED : 消灯

手順8) サブマスタパネルのCROSS釦を押し、クロスモードを終了する。

操作状態

サブマスタ3 CROSS LED：消灯  
段マスタ3 CROSS LED：消灯

5) タッチスイッチでの再生操作（サブマスタ）

操作手順

- ①プレイバックユニットのサブマスタパネルにある+釦または-釦を押す。
- ②タッチスイッチを押す。

[タッチスイッチモード]

- +モード : タッチスイッチが押されている間のみサブマスタフェーダが100%になった状態と同じになります。
- モード : タッチスイッチが押されている間のみサブマスタフェーダが100%になった状態と同じになります。他のサブマスタのレベル値は0%になり、他のチャンネル出力も0%になります。

[タッチスイッチLED]

- 点灯 : タッチスイッチモード（+又は-）が選択されていて、タッチスイッチが押されている状態。
- 消灯 : タッチスイッチモード（+又は-）が選択されていないか、タッチスイッチが押されていない状態。

注意事項

- DEFAULT画面で[SM+タッチ保持]が有効になっている場合、+タッチは、1回押すともう一度押すまでタッチ操作が保持される状態となります。-タッチの動作は変わりません。
- インヒビット機能サブマスタフェーダのタッチスイッチは、押しても機能しません。

## 記憶操作

### 1) サブマスタの実行記憶

#### 操作手順

①実行段プリセットフェーダでサブマスタ明かりを作る。

3段モードで1段が実行段の場合は、1段目で明かりをつくります。

②[LIVE REC]釦を押す。

③記憶したいサブマスタフェーダ上の[REC/▽]釦を押し、明かりを記憶する。

新規記憶の場合は、1度[REC/▽]釦を押すと記憶されます。

上書き記憶の場合は、1度[REC/▽]釦を押すと[REC/▽]釦が点滅し、2度目の[REC/▽]釦を押した時、[REC/▽]釦が消灯し、実行明かりが記憶されます。

[ 上書き記憶しない場合は、[EDIT]釦を押してください。  
この場合、修正モードになりません。 ]

#### [INPUT/FREEZE LED表示状態]

INPUT点灯（赤）： 記憶済み

INPUT点滅（赤）： 上書き記憶、修正記憶又は記憶消去確認中

FREEZE消灯（緑）： 未記憶

FREEZE点滅（緑）： フリージング（※1）中

※1：フリージングとは、フェーダを0%にするまで割付内容を切り替えず、保持する機能です。

#### 注意事項

- ・キュー、エフェクトが割り付いていたサブマスタにチャンネルを割り付けるとフリージングします。チャンネルが割り付いていたサブマスタにチャンネルを追加または削除割り付けした場合はフリージングしません。
- ・キューが割り付いていたサブマスタに別のキューを割り付けるとフリージングします。
- ・キューの割付は、サブマスタ1本に1つです。

## 2) サブマスタの実行修正記憶

### 操作手順

①サブマスタフェーダを上げ、明かりを出す。

この時、フェーダを0にすればブラインド修正になります。

②サブマスタフェーダ上の[EDIT]釦を押して、修正モードにする。

③[PF 1]、[PF 2]、[PF 3]釦を押して、修正段を選択できます。

選択しなければ、以前修正段として選択した段が選ばれます。但し、プリセットフェーダ値記憶で選択した段は修正段として認識しません。

④修正段プリセットフェーダで明かりの一致修正を行う。

⑤[REC/▽]釦を1度押して、修正内容を記憶する。

[REC/▽]釦を押した時、[REC/▽]釦が消灯し、実行明かりが記憶されます。

[EDIT]釦は消灯します。

修正記憶したくない場合は、[EDIT]釦を押してください。

この場合修正モードにはなりません。明かりはフリージングされます。

他のサブマスタ[EDIT]釦を押しても同様です。

### [INH/LOCK LED表示状態]

LOCK点灯（緑）	：	ロック機能中
LOCK消灯（緑）	：	ロック機能していない
INH点滅（橙）	：	修正中
INH点灯（橙）	：	インヒビット機能中
INH消灯（橙）	：	パイルオン機能中

### [プリセットフェーダLED表示状態]

フェーダレベルの明るさで点灯	：	一致状態
点滅	：	不一致状態

### 注意事項

- 修正段は、段マスタが上がっている段、段選択でクロス実行中に関わらず、自由に選択できます。修正専用段以外を選択する場合は注意してください。
- エフェクトが割り付いているサブマスタの[EDIT]釦を押すと、そのパターンがエフェクトパネルに自動呼び出しされます。その後、エフェクトパネルでの修正になります。サブマスタからのエフェクト修正中は、サブマスタの[EDIT]釦とエフェクトパネルの[EDIT]釦は両方点滅します。

### 3) サブマスタのプリセットフェーダ値記憶

#### 操作手順

- ① **PF 1**、**PF 2**、**PF 3** 釦を押して、プリセットフェーダ値記憶段を選びます。
- ② 選択されている段のプリセットフェーダでレベルを設定する。
- ③ **REC/↓** 釦を押し、設定レベルを記憶する。  
 新規記憶の場合は、1 度 **REC/↓** 釦を押すと記憶されます。  
 上書き記憶の場合は、1 度 **REC/↓** 釦を押すと **REC/↓** 釦が点滅し、2 度目の **REC/↓** 釦を押した時、**REC/↓** 釦が消灯し、設定レベルが記憶されます。  
 [ 上書き記憶したくない場合は、**EDIT** 釦を押してください。 ]  
 上記②③を繰り返しブラインドでサブマスタを仕込みます。 ]

[プリセットフェーダ LED 表示状態]

プリセットフェーダ値が値に応じた明るさで点灯します。

#### 注意事項

- ・プリセットフェーダ値記憶段が段マスタフェーダ、手動クロスフェーダで出力状態の時は明かりが出力されます。
- ・記憶時、サブマスタフェーダが上がっていた場合フリージングします。

### 4) サブマスタへチャンネルを割り付ける

#### 操作手順

- ① セッティングパネルより、割り付けしたいチャンネルを選ぶ。  
 > **CH 番号 (複数可)** ↓
- ② 記憶したいサブマスタフェーダ上の **REC/↓** 釦を押す。  
 新規記憶の場合は、1 度 **REC/↓** 釦を押すと記憶されます。  
 上書き記憶の場合は、1 度 **REC/↓** 釦を押すと **REC/↓** 釦が点滅し、2 度目の **REC/↓** 釦を押した時、**REC/↓** 釦が消灯し、実行明かりが記憶されます。  
 [ 上書き記憶しない場合は、**EDIT** 釦を押してください。 ]  
 [ この場合、修正モードになりません。 ]

[ INPUT / FREEZE LED 表示状態 ]

- |               |   |                     |
|---------------|---|---------------------|
| INPUT 点灯 (赤)  | : | 記憶済み                |
| INPUT 点滅 (赤)  | : | 上書き記憶、修正記憶又は記憶消去確認中 |
| FREEZE 消灯 (赤) | : | 未記憶                 |
| FREEZE 点滅 (緑) | : | フリージング中             |

※ セッティングパネルを使用時のサブマスタ編集は、  
SUBMASTER 画面の項目を参照下さい。

## 5) サブマスタの記憶消去

### 操作手順

- ①サブマスタパネルの`DEL`釦を押す。
- ②消去したいサブマスタフェーダ上の`REC/▽`釦を2度押す。
  - 1度目の`REC/▽`釦を押した時、`REC/▽`釦が点滅します。
  - 2度目の`REC/▽`釦を押した時、`REC/▽`釦、`DEL`釦が消灯し、記憶消去されます。

[ 消去したくない場合は、`EDIT`釦を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。 ]

### [ INPUT/FREEZE LED表示状態]

- |             |   |                     |
|-------------|---|---------------------|
| INPUT点灯（赤）  | ： | 記憶済み                |
| INPUT点滅（赤）  | ： | 上書き記憶、修正記憶又は記憶消去確認中 |
| FREEZE消灯（赤） | ： | 未記憶                 |
| FREEZE点滅（緑） | ： | フリージング中             |

### [`DEL`釦LED表示状態]

- 点灯 ： 記憶消去操作中

### 注意事項

- ・フリージングしているサブマスタの記憶消去はできません。

## 6) サブマスタへエフェクトを割り付ける

### 操作手順

①割り付けしたいパターン番号を選ぶ。

方法1)

1)エフェクトパネルで割り付けしたいパターン番号を選ぶ。

1. **PATT** 釦を押す。

2. **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。

選択された番号はパターン番号表示器に表示されます。

2)エフェクトパネルで **↑** 釦を押す

方法2)

1)セッティングパネルの **EF** 釦を押し、

テンキーによりパターン番号を入力する。

入力された番号はSETTING画面のコマンドラインに表示されます。

2)セッティングパネルの **□** 釦を押す。

②割り付けたいサブマスタフェーダ上の **REC/▼** 釦を押す。

[エフェクトパネルの **□** 釦LED表示状態]

点灯 : エフェクトパネル上パターン番号表示器に表示中のパターンをサブマスタへ割付操作中。

### 注意事項

- ・チャンネル、キューが割り付いていたサブマスタにエフェクトを割り付けるとフリージングします。
- ・割付操作をすると、エフェクトパネルで再生中だった場合はそのパターンは自動的に再生を停止します。

## 7) サブマスタへキューを割り付ける

### 操作手順

①割り付けしたいキュー番号を選ぶ。

1)セッティングパネルの **CUE** 釦を押し、

テンキーによりキュー番号を入力する。

入力された番号はSETTING画面のコマンドラインに表示されます。

2)セッティングパネルの **□** 釦を押す。

②割り付けたいサブマスタ上の **REC/▼** 釦を押す。

### 注意事項

- ・チャンネル、エフェクト、キューが割り付いていたサブマスタにキューを割り付けるとフリージングします。同じキューを割り付けた場合は、フリージングしません。
- ・キューの割付はキューの内容をコピーします。元のキューを変更してもサブマスタの内容は変更されません。



## 8) サブマスタをパイルオン機能からインヒビット機能へ変更

### 操作手順

- ① **INH** 釐を押す。 **INH** 釐が点灯します。
  - ② 割付したいサブマスタフェーダ上の **REC/▽** 釐を2度押す。
    - 1度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐が点滅します。
    - 2度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐、 **INH** 釐が消灯し、機能変更されます。
- 機能変更したくない場合は、 **EDIT** 釐を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。
- INH.** 釐が点灯中に再度 **INH** 釐を押すと、 **INH** 釐は消灯しキャンセルできます。

### [ **INH.** 釐 LED 表示状態 ]

点灯 : インヒビット・パイルオン機能変更可能な状態。

### [ **INH/LOCK** LED 表示状態 ]

<b>LOCK</b> 点灯 (緑)	: ロック機能中
<b>LOCK</b> 消灯 (緑)	: ロック機能していない
<b>INH</b> 点滅 (橙)	: 修正中
<b>INH</b> 点灯 (橙)	: インヒビット機能中
<b>INH</b> 消灯 (橙)	: パイルオン機能中

### 注意事項

- ・インヒビット中のサブマスタは、バンク切替、実行ページ切替、SEQ割付操作をしても内容は変更されません。
- ・フリージング中のサブマスタは変更できません。

## 9) サブマスタをインヒビット機能からパイルオン機能へ変更

### 操作手順

- ① **INH** 釐を押す。**INH** 釐が点灯します。
  - ② 割付したいサブマスタフェーダ上の **REC/▽** 釐を2度押す。
    - 1 度目の **REC/▽** 釐を押した時、**REC/▽** 釐が点滅します。
    - 2 度目の **REC/▽** 釐を押した時、**REC/▽** 釐、**INH** 釐が消灯し、機能変更されます。
- 機能変更したくない場合は、**EDIT** 釐を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。
- INH** 釐が点灯中に再度 **INH** 釐を押すと、**INH** 釐は消灯しキャンセルできます。

### 注意事項

- ・ インヒビット機能からパイルオン機能へ変更した場合、実行ページのサブマスタ内容に切り替わります。但し、サブマスタフェーダが上がっていてもフリージングしませんので、明かりが急転することを避ける場合はインヒビット対象チャンネルの出力を0にし、サブマスタフェーダを0にしてからパイルオン機能へ切り替えることをお勧めします。
- ・ フリージング中のサブマスタは変更できません。

## 10) サブマスタをロック中に変更

### 操作手順

- ① **LOCK** 釐を押す。 **LOCK** 釐が点灯します。
  - ② 割付したいサブマスタフェーダ上の **REC/▽** 釐を2度押す。
    - 1 度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐が点滅します。
    - 2 度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐、 **LOCK** 釐が消灯し、機能変更されます。
- 機能変更したくない場合は、 **EDIT** 釐を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。  
**LOCK** 釐が点灯中に再度 **LOCK** 釐を押すと、 **LOCK** 釐は消灯しキャンセルできます。

### 注意事項

- ロック中のサブマスタは、実行ページ切替、SEQ割付操作をしても内容は変更されません。
- フリージング中のサブマスタは変更できません。

## 11) サブマスタのロック中を解除

### 操作手順

- ① **LOCK** 釐を押す。 **LOCK** 釐が点灯します。
  - ② 割付したいサブマスタフェーダ上の **REC/▽** 釐を2度押す。
    - 1 度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐が点滅します。
    - 2 度目の **REC/▽** 釐を押した時、 **REC/▽** 釐、 **LOCK** 釐が消灯し、機能変更されます。
- 機能変更したくない場合は、 **EDIT** 釐を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。  
**LOCK** 釐が点灯中に再度 **LOCK** 釐を押すと、 **LOCK** 釐は消灯しキャンセルできます。

### 注意事項

- ロック解除時、実行ページのサブマスタ内容に切り替わります。  
但し、サブマスタフェーダが上がっていれば、フリージングします。  
ロック中の内容と実行ページが同じ場合は、フリージングしません。
- フリージング中のサブマスタは変更できません。

## 1 2) サブマスタのページ切替

### 操作手順

- ①SM PAGEパネルのページ▲、▼釦を押す。

[ページ表示機状態]

実行ページの番号が表示されます。

### 注意事項

- ・サブマスタフェーダが上がっている状態でページ切替するとフリージングします。
- ・インヒビット、ロック機能中のサブマスタフェーダは、ページ切替できません。

## 1 3) サブマスタのエフェクト連続割付

### 操作手順

- ①SEQを押す。SEQ釦が点灯します。

- ②割り付けしたいパターン番号を選ぶ。

方法1)

- 1)エフェクトパネルで割り付けしたいパターン番号を選ぶ。

1. PATT釦を押す。

2. ▲、または▼釦を押して、パターン番号を選ぶ。

選択された番号はパターン番号表示器に表示されます。

- 2)エフェクトパネルで—釦を押す

方法2)

- 1)セッティングパネルのEF釦を押し、

テンキーによりパターン番号を入力する。

入力された番号はSETTING画面のコマンドラインに表示されます。

- 2)セッティングパネルの◀釦を押す。

- ③割付したいサブマスタ上のREC/◀釦を2度押す。

1度目のREC/◀釦を押した時、INPUT LEDが点滅します。

2度目のREC/◀釦を押した時、SEQ釦が消灯し、REC/◀釦を押したサブマスタ以降には指定したパターンを先頭にして記憶順に終端のサブマスタまで割り付けされます。

連続割付したくない場合は、EDIT釦を押してください。

この場合修正モードにはなりません。

SEQ釦が点灯中に再度SEQ釦を押すと、SEQ釦は消灯しキャンセルできます。

**[SEQ] 釦 LED 状態**

点灯 : キュー、チャンネル、エフェクトの連続割付可能

**注意事項**

- ロック、インヒビット機能のサブマスタは、割り付けされません。
- フリージング中のサブマスタ上の **[REC/↓]** 釦を押しても連続割付はできません。

**1 4) サブマスタの連続割付消去**

**操作手順**

- ① **[SEQ]** 釦を押す。 **[SEQ]** 釦が点灯します。
- ② 方法 1)
  - 1) サブマスタパネルの **[DEL]** 釦を押す。方法 2)
  - 1) セッティングパネルの **RESET** 釦を押す。  
SETTING 画面のコマンドラインに **RESET** と表示されます。
  - 2) セッティングパネルの **[↑]** 釦を押す。
- ③ 割付消去したいサブマスタフェーダ上の **[REC/↓]** 釦を 2 度押す。
  - 1 度目の **[REC/↓]** 釦を押した時、 **INPUT LED** が点滅します。
  - 2 度目の **[REC/↓]** 釦を押した時、 **[SEQ]** 釦が消灯し、 **[REC/↓]** 釦を押したサブマスタ以降終端のサブマスタまで割り付けが消去されます。

連続割付消去したくない場合は、 **[EDIT]** 釦を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。

**[SEQ]** 釦が点灯中に再度 **[SEQ]** 釦を押すと、 **[SEQ]** 釦は消灯しキャンセルで  
きます。

**注意事項**


- ロック、インヒビット機能のサブマスタは、割り付け消去されません。



### 15) サブマスタの右シフト

#### 操作手順

①  釦を押す。 釦が点灯します。




②  釦を2度押す。

1度目の 釦を押した時、INPUT LEDが点滅します。

2度目の 釦を押した時、INPUT LED、 釦が消灯し、このサブマスタ以降に割り付けられた内容が1つずつずれて、このサブマスタの割付は無くなります。

シフトしたくない場合は、 釦を押してください。

この場合修正モードにはなりません。

 釦が点灯中に再度 釦を押すと、 釦は消灯しキャンセルできます。

例) 5と6の間に空きのサブマスタを挿入する

サブマスタ6の 釦を押す。

 釦のLED状態]

点灯 : 挿入できる状態


#### 注意事項


- ・挿入は、同一ページ内のみで、他のページまでずれることはありません。
- ・終端のサブマスタが記憶済みの場合は、機能しません。



## 16) サブマスタの左シフト

### 操作手順

①  釦を押す。 釦が点灯します。




②  釦を押す。

1 度目の  釦を押した時、INPUT LED が点滅します。

2 度目の  釦を押した時、INPUT LED、 釦が消灯し、次のサブマスタ以降がこのサブマスタ以降にずれて、終端のサブマスタの割付が無くなります。

シフトしたくない場合は、 釦を押してください。

この場合修正モードにはなりません。

 釦が点灯中に再度  釦を押すと、 釦は消灯しキャンセルできます。

例) 5 と 7 の間を詰める

サブマスタ 6 の  釦を押す。

 釦の LED 状態]

点灯 : 削除できる状態

### 注意事項

- 削除は、同一ページ内のみで、他のページまでずれることはありません。
- 記憶済みサブマスタには、左シフトできません。

# エフェクトパネル

## 概要

エフェクトは、キューやサブマスタに割り付けて再生します。  
また、エフェクトパネルにて、再生確認のために単独再生を行うことができます。

## 操作手順

### 1) エフェクトのライブ記憶

#### 操作手順

- ①パターン番号を選ぶ。
  - 1) **PATT** 釦を押す。**PATT** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。
- ②ステップ番号を選ぶ。
  - 1) **STEP** 釦を押す。**PATT** 釦が消灯し、**STEP** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、ステップ番号を選ぶ。
- ③段マスタを上げて、プリセットフェーダでステップ明かりを作る。
- ④**REC** 釦を押し、ライブレベルをステップ明かりとして記憶する。
- ⑤上記③～④の手順を繰り返し、ステップ明かりを作成する。
- ⑥作成したエフェクトをエフェクトパネルで再生する。
  - 1) エフェクトマスタフェーダを0%から上げる。
  - 2) **GO/STOP** 釦を押し、エフェクト再生開始する。
- ⑦スピード調整する。
  - 1) **EDIT** 釦を押す。**EDIT** 釦が点滅します。
  - 2) **SLOW**、または **FAST** 釦でスピード調整する。
  - 3) **REC** 釦を押し、スピード調整内容を記憶する。**EDIT** 釦が消灯します。
- ⑧サブマスタへこのエフェクトを割り付け、サブマスタで再生する。
  - 1) **↑** 釦を押す。**↑** 釦が点灯します。
  - 2) 割り付けたいサブマスタの **REC/↓** 釦を押す。**↑** 釦が消灯し、このチェイスは再生を停止します。次にサブマスタを0から上げることで、サブマスタからの再生ができます。

#### **PATT** 釦 LED 表示状態

- 点灯 : パターン番号変更可能状態  
 点滅 : パターン記憶消去確認中  
 消灯 : ステップ番号変更可能状態



[STEP] 釦 LED 表示状態]

点灯 : ステップ番号変更可能状態  
点滅 : ステップ削除確認中  
消灯 : パターン番号変更可能状態

[パターン番号表示器]

エフェクトパネルで操作中のパターン番号を表示します。  
調光卓の電源ON時は、何も表示されません。

[ステップ番号表示器]

エフェクトパネルで操作中パターンのステップ番号を表示します。  
100は00と表示されます。  
調光卓の電源ON時は、何も表示されません。

[REC] 釦 LED 表示状態]

(PATT) 釦 LED 点灯の場合)

点灯 : パターン表示器表示中パターンが記憶済み  
消灯 : パターン表示器表示中パターンが未記憶

(STEP) 釦 LED 点灯の場合)

点灯 : ステップ表示器表示中ステップが記憶済み  
点滅 : 修正記憶確認中  
消灯 : ステップ表示器表示中ステップが未記憶

[EDIT] 釦 LED 表示状態]

点滅 : パターン修正中

注意事項

- 何も表示されていない状態で[PATT] 釦を押すと前回表示されていたパターン番号とその最終ステップ番号が表示されます。  
未記憶パターンのステップ番号は1が表示されます。  
調光卓の電源ON後は、パターン番号1とその最終ステップ番号が表示されます  
また、[PATT] 釦点灯中に[PATT] 釦を押すと[PATT] 釦が  
消灯し、パターン番号表示器、ステップ番号表示器は無表示になります。  
但し、[EDIT] 釦点滅中は無表示になりません。
- EDIT 釦 LED が点滅している場合、パターン番号の変更はできません。
- EDIT 釦を押したとき、エフェクトパネルでのパターンが再生中の場合は、自動的にPATT. 釦 LED が点灯します。
- 新規パターンのスピードは、Up Fade が0秒、Up Keep が0.5秒  
Down Fade、Down Keep は設定なしで記憶されます。

## 2) エフェクトの修正記憶

### 2. 1) エフェクトパネルからのエフェクト修正

#### 操作手順

#### ①パターン番号を選ぶ。

1) **PATT** 釦を押す。 **PATT** 釦が点灯します。

2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。

#### ②ステップ番号を選ぶ。

1) **STEP** 釦を押す。 **PATT** 釦が消灯し、 **STEP** 釦が点灯します。

2) **▲**、または **▼** 釦を押して、ステップ番号を選ぶ。

#### ③エフェクトパネルの **EDIT** 釦を押して、修正モードにする。

**EDIT** 釦が点滅します。

#### ④プリセットフェーダで明かりの一致修正を行う。

#### ⑤実行ステップの修正内容を記憶する。

**REC** 釦を押した時、 **EDIT** 釦は消灯します。

修正状態を記憶したくない場合は、 **EDIT** 釦を押してください。

この場合、修正モードにはなりません。

[**EDIT** 釦 LED 表示状態]

点滅 : パターン修正中

[**REC** 釦 LED 表示状態]

(**PATT.** 釦 LED 点灯の場合)

点灯 : パターン表示器表示中パターンが記憶済み

消灯 : パターン表示器表示中パターンが未記憶

(**STEP** 釦 LED 点灯の場合)

点灯 : ステップ表示器表示中ステップが記憶済み

点滅 : 修正記憶確認中

消灯 : ステップ表示器表示中ステップが未記憶

[プリセットフェーダ LED 表示状態]

フェーダレベルの明るさで点灯 : 一致状態

点滅 : 不一致状態

## 2. 2) サブマスタからのエフェクト修正

### 操作手順

①サブマスタ上のEDIT釦を押して、修正モードにする。

サブマスタ上のEDIT釦が点滅し、このサブマスタに割り付いているエフェクトがエフェクトパネルに呼び出されます。以降修正操作はエフェクトパネルで行います。エフェクトパネルでパネルのEDIT釦も点滅します。

〔再度EDIT釦を押すとEDIT釦が消灯し、修正解除されます。〕

②GO/STOP釦を押し、エフェクトを停止させる。

ステップ番号表示器に停止したステップ番号が表示されます。

この時、STEP釦が点灯します。

③▲, または▼釦を押して、修正ステップ番号を選ぶ。

④プリセットフェーダで明かりの一致修正を行う。

⑤実行ステップの修正内容を記憶する。

REC釦を押した時、EDIT釦は消灯します。

〔修正状態を記憶したくない場合は、EDIT釦を押してください。  
この場合、修正モードにはなりません。〕

### 3) エフェクトのプリセットフェーダ値記憶

#### 操作手順

- ① **PF 1**、**PF 2**、**PF 3** 釦を押して、プリセットフェーダ値記憶段を選びます。
- ② 選択されている段のプリセットフェーダでレベルを設定する。
- ③ パターン番号を選ぶ。
  - 1) **PATT** 釦を押す。**PATT** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。
- ④ ステップ番号を選ぶ。
  - 1) **STEP** 釦を押す。**PATT** 釦が消灯し、**STEP** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、ステップ番号を選ぶ。
- ⑤ **REC** 釦を押し、設定レベルを記憶する。

記憶済みステップへの上書き記憶の場合は、1 度目の **REC** 釦を押した時、**REC** 釦が点滅します。2 度目の **REC** 釦を押した時、自動的に次のステップになります。

未記憶ステップの場合は、1 度目の **REC** 釦を押すと記憶できます。

修正状態を記憶したくない場合は、**EDIT** 釦を押してください。

この場合、修正モードにはなりません。

上記④⑤を繰り返し、ステップを記憶します。

[プリセットフェーダLED表示状態]  
フェーダレベルの明るさで点灯

#### 注意事項

- ・ 段マスタフェーダが上がっている場合、明かりが出力されます。

#### 4) エフェクトの再生、停止

##### 操作手順

- ①パターン番号を選ぶ。
  - 1) **PATT** 釦を押す。 **PATT** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**, または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。
- ② **GO/STOP** 釦を押し、再生する。  
ステップ番号表示器に再生中のステップ番号が表示されます。
- ③ **GO/STOP** 釦を押し、停止する。  
ステップ番号表示器に停止したステップ番号が表示されます。

##### [**GO/STOP**] LED の表示状態]

- |           |   |                  |
|-----------|---|------------------|
| GO点灯（緑）   | ： | パターン表示器のパターンが再生中 |
| STOP点灯（赤） | ： | パターン表示器のパターンが停止中 |

##### 注意事項

- ・パターン番号を変更すると、エフェクトパネルで再生していたパターンは、自動的に再生を停止します。エフェクトパネルでの再生は、作成したパターンの再生確認を目的としているため、エフェクトパネル上に呼び出された1パターンだけ再生ができます。  
演出として再生する場合は、サブマスタ又はキューから再生してください。
- ・キューで再生されているパターンをエフェクトパネルでGOすると一時的にエフェクトパネルへ持ってくるができます。エフェクトパネルでSTOPするとキューでの再生に復帰します。

#### 5) エフェクトマスタ操作

##### 操作手順

- ①エフェクトマスタフェーダを操作する。  
エフェクトパネルで再生中パターンのマスタ制御を行います。

##### 注意事項

- ・エフェクトマスタフェーダのレベルはパターンへ記憶されません。

## 6) スピード調整操作

### 6. 1) エフェクトパネルからのスピード調整

#### 操作手順

- ① **PATT** 釦を押す。 **PATT** 釦が点灯します。
- ② **GO/STOP** 釦を押し、再生する。  
ステップ番号表示器に再生中のステップ番号が表示されます。
- ③ **EDIT** 釦を押して、修正モードにする。 **EDIT** 釦が点滅します。  
〔再度 **EDIT** 釦を押すと修正解除されます。〕
- ④ **SLOW**、または **FAST** 釦を押す。  
エフェクトパネルのパターンのスピード調整を行います。
- ⑤ **REC** 釦を押す。 **EDIT** 釦が消灯します。  
現在のスピードを記憶します。

#### 〔**SLOW**、**FAST** 釦の操作〕

**FAST** 釦 : スピードを早くします。

1度押すと0.01秒早くなり、押し続けると、  
このスピード調整値を早送りできます。  
但し、ヴァーチャルパネルの釦では押し続け操作はできません。

**SLOW** 釦 : スピードを遅くします。

1度押すと0.01秒遅くなり、押し続けると、  
このスピード調整値を早送りできます。  
但し、ヴァーチャルパネルの釦では押し続け操作はできません。

#### 注意事項

- **REC** 釦を押さずに調光卓の電源をOFFすると記憶されません。  
また、**REC** 釦を押さずにそのパターンを1度STOPさせ、  
再度GOさせると元の記憶スピードに戻ります。
- エフェクト停止中に **SLOW**、**FAST** 釦を操作しても  
スピード調整はできません。  
エフェクトパネルで明かりを出さずにスピード調整する場合は、  
エフェクトマスタを0の状態にGOさせて修正してください。
- スピード調整内容を記憶した時点で、エフェクト再生はリスタートします。

## 6. 2) サブマスタからのスピード調整

### 操作手順

①サブマスタ上の[EDIT]釦を押して、修正モードにする。

サブマスタ上のINH LEDが点滅し、このサブマスタに割り付いているエフェクトがエフェクトパネルに呼び出されます。以降修正操作はエフェクトパネルで行います。エフェクトパネルの[EDIT]釦も点滅します。

再度[EDIT]釦を押すと修正解除されます。この時、エフェクトパネルの表示が全て消灯します。

②[SLOW]、または[FAST]釦を押す。

エフェクトパネルのパターンのスピード調整を行います。[SLOW]釦又は[FAST]釦を押し続けると、スピード調整値を早送りできます。

③[REC]釦を押す。[EDIT]釦が消灯し、エフェクトパネルの表示が全て消え、現在のスピードを記憶します。

### 注意事項

- ・ヴァーチャルパネルの釦では押し続け操作はできません。
- ・サブマスタフェーダが0%より上がっていないければ、エフェクトがGOしていないのでスピード調整はできません。

## 7) ステップの挿入

### 7. 1) エフェクトパネルからのステップ挿入

#### 操作手順

#### ①パターン番号を選ぶ。

- 1) **PATT.** 釦を押す。**PATT.** 釦が点灯します。
- 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。

#### ②ステップ番号を選ぶ。

- 1) **STEP** 釦を押す。**PATT.** 釦が消灯し、**STEP** 釦が点灯します。
- 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、ステップ番号を選ぶ。

#### ③空のステップを挿入する。

- 1) **INS** 釦を押す。**INS** 釦が点灯します。
- 2) **REC** 釦を押す。  
**REC** 釦を押した時、**INS** 釦が消灯し、空のステップが挿入されます。

〔 ステップ挿入操作を中止する場合は、**EDIT** 釦を押してください。  
この場合、修正モードにはなりません。  
**INS** 釦が点灯中に再度押すと、**INS** 釦は消灯しキャンセルできます。 〕

〔 **INS** 釦 LED 表示状態

点灯 : ステップ挿入確認中

#### 注意事項

- ・最終ステップまで記憶されているパターンにはステップ挿入できません。



## 7. 2) サブマスタからのステップ挿入

### 操作手順

- ①サブマスタ上の[EDIT]釦を押して、修正モードにする。

サブマスタ上の[EDIT]釦が点滅し、このサブマスタに割り付いているエフェクトがエフェクトパネルに呼び出されます。以降修正操作はエフェクトパネルで行います。エフェクトパネルの[EDIT]釦も点滅します。  
〔再度[EDIT]釦を押すと[EDIT]釦が消灯し、修正解除されます。〕

- ②[GO/STOP]釦を押し、エフェクトを停止させる。

ステップ番号表示器に停止したステップ番号が表示されます。

この時、[STEP]釦が点灯します。

- ③[▲]、または[▼]釦を押して、挿入ステップ番号を選ぶ。

- ④空のステップを挿入する。

- 1) [INS]釦を押す。[INS]釦が点灯します。

- 2) [REC]釦を押す。

[REC]釦を押した時、[INS]釦が消灯し、空のステップが挿入されます。

〔ステップ挿入操作を中止する場合は、[REC]釦を押してください。〕

この場合、修正モードにはなりません。

〔[INS]釦が点灯中に再度押すと、[INS]釦は消灯しキャンセルできます。〕

## 8) ステップの削除

### 8. 1) エフェクトパネルからのステップ削除

#### 操作手順

- ①パターン番号を選ぶ。
  - 1) **PATT** 釦を押す。 **PATT** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。
- ②ステップ番号を選ぶ。
  - 1) **STEP** 釦を押す。 **PATT** 釦が消灯し、 **STEP** 釦が点灯します。
  - 2) **▲**、または **▼** 釦を押して、ステップ番号を選ぶ。
- ③ステップを削除する。 **STEP** 釦が点灯していることを確認してください。
  - 1) **DEL** 釦を押す。 **DEL** 釦が点灯し、 **STEP** 釦が点滅します。
  - 2) **REC** 釦を押す。  
**REC** 釦を押した時、 **DEL** 釦が消灯し、そのステップが削除されます。

ステップ削除操作を中止する場合は、 **EDIT** 釦を押してください。  
 この場合、修正モードにはなりません。  
**DEL** 釦が点灯中に再度押すと、 **DEL** 釦は消灯しキャンセルできます。

[**DEL** 釦 LED 表示状態]

点灯 : ステップ削除またはパターン削除確認中

### 8. 2) サブマスタからのステップ削除

#### 操作手順

- ①サブマスタ上の **EDIT** 釦を押して、修正モードにする。  
 サブマスタ上の **EDIT** 釦が点滅し、このサブマスタに割り付いているエフェクトがエフェクトパネルに呼び出されます。以降修正操作はエフェクトパネルで行います。エフェクトパネルの **EDIT** 釦も点滅します。  
 [再度 **EDIT** 釦を押すと **EDIT** 釦が消灯し、修正解除されます。]
- ② **GO/STOP** 釦を押し、エフェクトを停止させる。  
 ステップ番号表示器に停止したステップ番号が表示されます。  
 この時、 **STEP** 釦が点灯します。
- ③ **▲**、または **▼** 釦を押して、削除ステップ番号を選ぶ。
- ④ステップを削除する。 **STEP** 釦が点灯していることを確認してください。
  - 1) **DEL** 釦を押す。 **DEL** 釦が点灯し、 **STEP** 釦が点滅します。
  - 2) **REC** 釦を押す。  
**REC** 釦を押した時、 **DEL** 釦が消灯し、そのステップが削除されます。

ステップ削除操作を中止する場合は、 **EDIT** 釦を押してください。  
 この場合、修正モードにはなりません。  
**DEL** 釦が点灯中に再度押すと、 **DEL** 釦は消灯しキャンセルできます。

[**DEL** 釦 LED 表示状態]

点灯 : ステップ削除またはパターン削除確認中

## 9) パターンの記憶消去

### 操作手順

①パターン番号を選ぶ。

1) **PATT** 釦を押す。 **PATT** 釦が点灯します。

2) **▲**、または **▼** 釦を押して、パターン番号を選ぶ。

②パターンを削除する。 **PATT** 釦が点灯していることを確認してください。

1) **DEL** 釦を押す。 **DEL** 釦が点灯し、 **PATT** 釦が点滅します。

2) **REC** 釦を押す。

**REC** 釦を押した時、 **DEL** 釦が消灯し、そのパターンが消去されます。

パターンの記憶操作を中止する場合は、 **REC** 釦を押してください。

この場合、修正モードにはなりません。

**DEL** 釦が点灯中に再度押すと、 **DEL** 釦は消灯しキャンセルできます。

[**DEL** 釦 LED 表示状態]

点灯 : ステップ削除またはパターン消去確認中

# ハウスライト／フリーパネル（フリー）

## 操作説明

---

### 1) フリーフェーダ操作

あらかじめフリーフェーダに割り付けたディマーをフリーフェーダを操作することで出力レベルを操作します。

キュー、サブマスターなどの明かりより優先出力されます。

フリーフェーダへのディマー割付はDIMMER DATA画面、DIM-PATCH画面で行います。

### 2) フェーダの機能切替と仕込み状態

**HL/FREE** 釦を押すと、ハウスライト機能、フリーフェーダ機能の切り換えができます。仕込み済み状態は、機能中のフェーダの仕込状態が表示されます。

（INPUT/FREE LEDの状態）

FREE点灯（緑）	：	仕込み済み
FREE消灯（緑）	：	何も仕込まれていない
INPUT消灯（橙）	：	ハウスライトフェーダ機能中
INPUT点灯（橙）	：	フリーフェーダ機能中

# ハウスライト／フリーパネル （ハウスライト）

## 機能

各ハウスライトフェーダに割り付いたディマーを上限値、下限値範囲内で自動調光します。

## 操作説明

### 1) 上限値と下限値の設定

上限・下限フェーダで上限値・下限値を設定します。

明状態：上限フェーダの値がハウスライトのマスター値です。

暗状態：下限フェーダの値がハウスライトのマスター値です。

### 2) 自動調光時の調光スピードの設定

スピード設定スイッチ **SLOW**、**FAST** 釦により 0 秒～59.9 秒までの設定を行います。

設定内容はスピード表示器に表示されます。

釦を押し続けると、早送りになります。

※拡張パネルにあるハウスライトパネルでは、釦の押し続けはできません。

**SLOW** 釦：SPEED 表示器の内容に 0.1 秒プラスします。  
（フェード時間を遅くする）

**FAST** 釦：SPEED 表示器の内容から 0.1 秒マイナスします。  
（フェード時間を早くする）

### 3) 上限値への自動調光

**▲** 釦を押してください。

SPEED 表示器表示中の時間で上限フェーダ値へ向かって

ハウスライトマスターがフェードします。

ハウスライト機能中のブロックフェーダは、このハウスライトマスター値によって制限されます。

ハウスライトマスター値は、上限・下限フェーダ横の LED バーグラフに表示されます。

### 4) 下限値への自動調光

**▼** 釦を押してください。

SPEED 表示器表示中の時間で上限フェーダ値へ向かって

ハウスライトマスターがフェードします。

ハウスライト機能中のブロックフェーダは、このハウスライトマスター値によって制限されます。

ハウスライトマスター値は、上限・下限フェーダ横の LED バーグラフに表示されます。

## 5) 自動調光の停止

**STOP** 釦を押してください。自動調光を停止します。**▲**又は**▼**釦を押すと再開します。

## 6) ハウスライトブロックフェーダ操作

INPUT／FREE LEDのFREE（緑）が消灯しているフェーダは、ハウスライト機能中です。  
ハウスライトブロックフェーダの操作で、あらかじめ割り付けられたディマーをレベル出力します。  
マスター値は、上限又は下限フェーダで制限されます。

明状態：上限フェーダの値がハウスライトのマスター値です。

暗状態：下限フェーダの値がハウスライトのマスター値です。

## 7) ブロックフェーダの機能切替

**HL／FREE** 釦を押すと、ハウスライト機能、フリーフェーダ機能の切替ができます。  
仕込み状態は、機能中のフェーダの仕込状態が表示されます。

（INPUT／FREE LEDの状態）

FREE 点灯（緑）	：フリーフェーダ機能中
FREE 消灯（緑）	：ハウスライトフェーダ機能中
INPUT 点灯（橙）	：仕込み済み
INPUT 消灯（橙）	：何も仕込まれていない

## 8) 誘導灯の客調連動機能

**誘導灯** 釦を押すと、客席照明に連動して誘導灯を消灯できます。  
また、連動するディマー、連動するレベルの設定はDEFAULT画面で設定できます。

（誘導灯、消灯中LEDの状態）

誘導灯	消灯	：客席照明には連動せず、誘導灯は強制点灯状態。
誘導灯	点灯	：客席照明に連動し、誘導灯を消灯できる状態。
消灯中	消灯	：連動ディマーの出力レベルが設定レベルを超えた場合 …誘導灯は減光します。
消灯中	点灯	：連動ディマーの出力レベルが設定レベル以下の場合 …誘導灯は消灯します。

# プレイバックパネル

## 機能

---

- キューの再生、停止操作を行えます。
- ACTUALキューを1つ前のキューに戻すことができます。
- SETUP PC上の拡張パネル「PART/MIX」に表示しているタイムホイールにより再生中のキューの再生時間の調整を行なえます。
- 手動ムーブマスタフェードによりキューの手動再生を行なえます。
- NEXTキューの番号を任意に変更できます。

## 用語説明

---

ACTUALキューとは、再生中のキューの内、最後に再生開始したキューを意味します。

ACTIVEキューとは、再生中のキューを意味します。  
再生（フェード）終了したキューは除きます。

NEXTキューとは、ACTUALキューの次に再生されるキューを意味します。

BEFOREキューとは、ACTUALキューの前に再生されたキューを意味します。

クリーンナップとは、そのキューで変化しないレベルもあたかも前のキューから順番に再生されたかのようにレベルを持つことを意味します

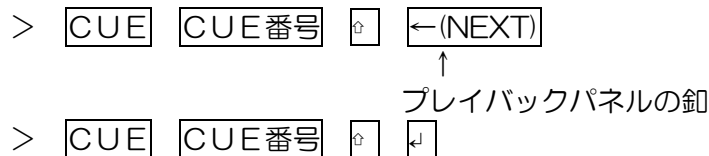
## 操作説明

### 1) NEXTキューへの任意キュー番号の呼び込み（セッティングパネルにて）

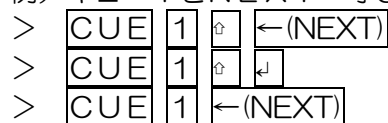
呼び込んだキュー番号は、NEXTキュー表示器に表示されます。

呼び込んだNEXTキューを再生する時は、クリーンナップ再生されます。

クリーンナップ再生時は、その他のキューの再生状態が自動的に解除されます。



例) キュー1をNEXTへ呼び込む



### 2) NEXTキュー番号の前後のキューの呼び込み

呼び込んだNEXTキューを再生する時は、クリーンナップ再生されます。

クリーンナップ再生時は、その他のキューの再生状態が自動的に解除されます。

- |   |
|---|
| F |
|---|

 1つ後のキュー番号をNEXTに呼び込みます
- |   |
|---|
| R |
|---|

 1つ前のキュー番号をNEXTに呼び込みます

### 3) キューを再生開始または再生停止中を再開します。

#### 3. 1) キューが再生中又は再生終了 (STOP/REV釦消灯中) の場合

※NEXTキューの時間記憶がMANUALで、手動フェーダで再生中の場合は、機能しません。

※REV中は、機能しません。

GO釦を押すとNEXTキューが再生されます。

GO釦を押した時、NEXTキュー番号がACTUAL表示器へ表示されます。

キュー再生中は、GO釦のLEDは点灯します。全てのキューの再生が終了すると

GO釦のLEDは自動的に消灯します。

#### 3. 2) キューが再生停止中 (STOP/REV釦点滅中) の場合

GO釦を押すと停止中のキュー再生を再開します。



4) キュー再生を停止します。

GO釐LED点灯中にSTOP/REV釐を押すと、再生中のキュー全てが停止します。  
STOP/REV釐のLEDは点滅します。

5) ACTUALキューを1つ前のCUEへ戻します。(リバース)

※戻る時間は、DEFAULT画面で設定できます。

5. 1) キュー再生停止中 (STOP/REV釐が点滅中) の場合

※本番中の誤操作防止のため、ACTUALキュー以外のキューが再生中(複数キュー再生中)の場合、リバース機能はできないようになっています。

STOP/REV釐を押すと、この時点の明かりからACTUALキューの1つ前のキューへクリーンナップ再生で戻します。

この時、キュー手動操作は自動的に解除されます。

5. 2) 全てのキューの再生が終了している (GO釐、STOP/REV釐LED消灯) 場合

※本番中の誤操作防止のため、リバース中にさらに前のキューに戻るリバース機能はできないようになっています。

STOP/REV釐を押すとACTUALキューの1つ前のCUEへクリーンナップ再生で戻します。

リバース動作時は、ACTUALキューの1つ前のキューがACTUAL表示器へ、ACTUALだったキューがNEXT表示器に表示されます。

リバース中はSTOP/REV釐のLEDは点灯します。リバースが終了すると

STOP/REV釐のLEDは自動的に消灯します

6) **GO**釐、**STOP/REV**釐のLED状態とキュー自動再生状態

(キュー時間再生中)

<b>STOP/REV</b> 釐のLED	消灯
<b>GO</b> 釐のLED	点灯

(キュー時間再生停止中)

<b>STOP/REV</b> 釐のLED	点滅
<b>GO</b> 釐のLED	消灯

(キュー リバース中)

<b>STOP/REV</b> 釐のLED	点灯
<b>GO</b> 釐のLED	消灯

(キュー時間再生していない状態)

<b>STOP/REV</b> 釐のLED	消灯
<b>GO</b> 釐のLED	消灯

7) タイムホイールを上下操作することにより、ACTUAL キューの再生時間を調整します。

※タイムホイールは、SETUP PC上のグラフィックで表示している拡張パネルの  
「PART/MIX」にあります。

※この場合、一時的な修正ですので記憶内容は変わりません。

上方向へ動かした場合、早くなります。

下方向へ動かした場合、遅くなります。

## 8) キューの手動再生

### 8. 1) 操作手順

手順1) **MANU** 釦を押します。

手順1. 1) **NEXT** キューを手動再生モードにする場合

**MANU(NEXT)** 釦を押します。

**NEXT** キューが手動操作可能な状態になります。

手順1. 2) **ACTUAL** キュー再生中に手動再生モードに切り替える場合

**MANU(ACTUAL)** 釦を押します。

**ACTUAL** キューが手動フェードで操作可能な状態になり、  
残りのフェードを手動フェードの全ストロークで操作できるようになります。

手順2) 手動ムーブマスタフェード (UP、DOWN 2 本共) が

フェードエンド位置 (上か下) にない場合、**MANU** 釦 LED は点滅し、  
フェード開始位置未決定状態となります。

手順3) 手動ムーブマスタフェードをフェードエンド位置にした場合、**MANU** 釦が  
点灯になり、**NEXT** キューのフェードイン待ち状態になります。

手順4) 手動ムーブマスタフェードの操作

フェードエンド位置から手動ムーブマスタフェードを動かすと

**NEXT** キューのフェードを開始します。

この時、**NEXT** キューは **ACTUAL** キューに変わり、

フェードスタート位置を示す LED が点灯します。

また、**STAGE** 画面の下方に **ACTUAL CUE 進行中** と表示されます。

なお、フェード開始位置はフェードの 1 目盛付近になります。

誤操作を防ぐためにフェードエンド位置から 1 目盛までは何も変化しない遊び範囲に  
なっています。

手順5) 手動フェードの終了

フェードスタート LED が消灯している方向へ UP 用 DOWN 用 2 本共、

手動ムーブマスタフェードをフェードエンド位置まで持っていくと、

そのキューの再生は終了します。

この時、**MANU** 釦 LED、フェードスタート LED は消灯します。

フェード中の手動解除はできませんが、フェード開始前ならば **MANU** 釦を押すと  
解除できます。

また、フェード開始前に **GO** 釦を押すと、タイム設定されているキューならば  
時間再生に切替できます。

## 8. 2) **MANU** 釦の状態と手動制御状態

(フェード開始位置未決定状態)

<b>MANU</b> 釦のLED	点滅
フェードスタート位置LED	消灯

(フェードイン待ち状態)

<b>MANU</b> 釦のLED	点灯
フェードスタート位置LED	消灯

(手動フェード中)

<b>MANU</b> 釦のLED	点灯
フェードスタート位置LED	点灯

(手動モードではない)

<b>MANU</b> 釦のLED	消灯
フェードスタート位置LED	消灯

## 8. 4) タイムをMANU(手動)設定にしたキューを呼び込んだ場合

キューがNEXTへ呼び込まれた時に、自動的に手動ムーブマスターフェーダに割り付きます。

### 8. 4. 1) 手動フェーダが手動中ではない (**MANU** 釦LED消灯中) 場合

手動フェーダに割り付きます。

### 8. 4. 2) 手動フェーダが手動中 (**MANU** 釦LED点灯中) の場合

手動再生終了した時点で割り付きます。

## 9) 暗転キュー (キューO) をNEXTへ割り込む

**B. O SET** 釦を押す。

NEXTキューへ暗転キュー (CUEO) を割り込みます。

NEXTキュー表示器にはOと表示されます。

クリーンアップ再生時は、キュー手動操作は自動的に解除されます。

**B. O SET** 釦を押した後、NEXTキューがOの状態です。再度**B. O SET** 釦を押すと暗転キュー割り込みをキャンセルできます。

暗転キューの再生時間は、DEFAULT画面でTIME設定された値になります。

また、暗転キュー再生時にレベルOにせず、前のキューの継続にするチャンネル番号をDEFAULT画面で設定できます。

## 記憶操作

### 1) 実行キュー修正記憶

明かりを見ながら、キューの修正を行います。

#### 操作手順

- ①ACUTUALの[EDIT]を押し、実行キューを修正モードにする。  
※自動的にSETTING画面がSTAGE画面に切り替わります。
- ②PF1、PF2、PF3釦を押して、修正段を選択できます。  
選択しなければ、以前修正段として選択した段が選ばれます。
- ③修正段プリセットフェーダで明かりの一致修正を行う。
- ④別番号で記憶する場合、セッティングパネルでキュー番号を指定する。  
別番号で記憶した場合、このキュー番号がACTUALキューに切り替わります。
- ⑤セッティングパネルの[ ]釦を2回押し、実行キューの修正内容を記憶する。

[ 修正状態を記憶したくない場合は、[EDIT]釦を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。 ]

[EDIT]LED状態]

点滅 : キューの修正中

[プリセットフェーダLED表示状態]

フェーダレベルの明るさで点灯 : 一致状態  
点滅 : 不一致状態

#### 注意事項

- ・修正一致は、実行キューのチャンネルレベル値と一致を取ります。
- ・修正段は、段マスタが上がっている段、段選択でクロス実行中に関わらず、自由に選択できます。実明段を選んだ場合は、注意してください。

## 2) NEXTキュー修正記憶

### 操作手順

- ①NEXTの[EDIT]を押し、実行キューを修正モードにする。  
※自動的にSETTING画面がSTAGE画面に切り替わります。
- ②PF1、PF2、PF3釦を押して、修正段を選択できます。  
選択しなければ、以前修正段として選択した段が選ばれます。
- ③修正段プリセットフェーダで明かりの一致修正を行う。
- ④別番号で記憶する場合、セッティングパネルでキュー番号を指定する。  
別番号で記憶した場合、このキュー番号がACTUALキューに切り替わります。
- ⑤セッティングパネルの[ ]釦を2回押し、実行キューの修正内容を記憶する。  
修正状態を記憶したくない場合は、[EDIT]釦を押してください。  
この場合修正モードにはなりません。

[EDIT]LED状態]

点滅 : キューの修正中

[プリセットフェーダLED表示状態]

フェーダレベルの明るさで点灯 : 一致状態

点滅 : 不一致状態

### 注意事項

- ・修正一致は、実行キューのチャンネルレベル値と一致を取ります。
- ・修正段は、段マスタが上がっている段、段選択でクロス実行中に関わらず、自由に選択できます。実明段を選んだ場合は、注意してください。

## 段再生操作

### 1) 手動クロス／ムーブフェーダでの段再生操作

#### 操作手順

- ①プリセットフェーダパネルの「一段切替」釦を押し、3段プリセットモードにする。
- ②プレイバックパネルの段選択「PF1」、「PF2」、「PF3」釦を押し、手動クロス／ムーブフェーダに再生段を割り付ける。  
「OFF」釦を押すと、再生段の割付が解除されます。
- ③プリセットフェーダにてレベルを設定する。
- ④プレイバックパネルの手動クロス／ムーブフェーダを動かす

[「一段切替」釦LED表示状態]

- 一段切替LED消灯 : 3段モード状態  
一段切替LED点灯 : 1段モード状態

※50本×3段の場合

1段目がチャンネル1～50。

2段目がチャンネル51～100。

3段目がチャンネル101～150。

[段選択「PF1」、「PF2」、「PF3」、「OFF」、「CUE」釦LED表示状態]

※段選択「PF1」、「PF2」、「PF3」、「OFF」、「CUE」釦LEDは、1点選択です。

- 赤 : 実行中  
緑 : スタンバイ

#### 注意事項

- ・手動クロス／ムーブフェーダからの明かりと段マスターフェーダからの明かりは、レベルの高い方が優先されます。
- ・実行中の段を段選択釦により変更すると明かりは急変します。

## 2) 手動クロス／ムーブフェーダでのキュー再生操作

## 操作手順

- ①プリセットフェーダパネルの **一段切替** 釦を押し、3段プリセットモードにする。
- ②プレイバックパネルにあるスタンバイ側、実行側の段選択 **CUE** 釦を押す。
- ②別のキュー番号を呼び込む。
  - ①セッティングパネルの **CUE** 釦を押す。
  - ②セッティングパネルのテンキーでキュー番号を入力する。
  - ③セッティングパネルの **0** 釦を押す。
  - ④プレイバックパネルの **←** 釦を押す。
- ③プレイバックパネルの手動クロス／ムーブフェーダを動かす。

クロスモードの場合フェードエンド時に、ムーブモードの場合フェードスタート時にスタンバイ側へ次の記憶キュー番号が自動的に呼び出されます。

[段選択 PF1、PF2、PF3、OFF、CUE 釦 LED 表示状態]

赤  : 実行中

緑 : スタンバイ

段選択PF1、PF2、PF3、OFF、CUE釦LEDは、1点選択です。

「プレイバックパネルのCUE表示器状態」

実行キュー、スタンバイキュー番号を表示します。

### 注意事項

手動クロス／ムーブフェーダがフェードエンド状態（実行側100%、スタンバイ側0%）にないとキュー番号の変更はできません。但し、クロスモード時は、フェード中でも可能です。



### 3) クロス／ムーブ再生の切り替え操作

#### 操作手順

①再生モード**CROSS**釦を押す。

手動クロス／ムーブフェーダでの再生方式をクロスモードにするか、ムーブモードにするか切り替えます。

[**CROSS**釦LEDの状態]

点灯	: クロスモード中。
消灯	: ムーブモード中。

#### 注意事項

- ・クロス／ムーブを切り替えると、キュー出力は0になりますのでご注意ください。
- ・ムーブの場合、両方の段選択状態は**CUE**になります。ムーブモード時は、段選択**PF 1**、**PF 2**、**PF 3**、**OFF**釦の操作はできません。

### 4) 段マスタフェーダでの操作許可／禁止操作

#### 操作手順

①**PF-M**釦を押して、操作有効とする。

[**PF-M**LEDの状態]

点灯	: 段マスタフェーダが機能する状態。
消灯	: 段マスタフェーダが機能しない状態。

### 5) 段マスタフェーダでの再生操作

#### 操作手順

- ①明かりを出したいプリセットフェーダ段の段マスタフェーダを動かす。
- ②プリセットフェーダにてレベルを設定する。

#### 注意事項

3段／1段モードに関わらず、段マスタは各段のプリセットフェーダをマスタ制御します。

## 6) 段マスタフェーダでのクロス再生操作

### 6. 1) 操作手順

#### 操作手順

①段マスタフェーダ上の[CROSS]釦を押し、クロスモードにする。

②クロスインしたいプリセットフェーダの段マスタフェーダを  
0からFLへ動かす。

この段マスタフェーダはイン側になります。

段マスタフェーダ上の[CROSS]釦を押す前に出力されている  
段マスタフェーダの合成値（アウト側）とクロスします。

サブマスタ側の[CROSS]釦が点灯している場合は、  
サブマスタフェーダもアウト側に加算されます。

③追加したい段マスタフェーダを上げる。

この段マスタフェーダは、クロス再生からは独立して出力されます。

④アウト側の段マスタフェーダ又はサブマスタフェーダを0レベルまで下げ  
クロスエンドにします。

⑤クロスインしたいプリセットフェーダの段マスタフェーダを  
0からFLへ動かす。

この段マスタフェーダはイン側になります。

クロスインする前に出力されている段マスタフェーダの合成値（アウト側）と  
クロスします。サブマスタ側の[CROSS]釦が点灯している場合は、  
サブマスタフェーダもアウト側に加算されます。

この場合のアウト側は、クロスインする前にイン側だったフェーダ+クロス再生  
からは独立して出力されている段マスタフェーダ又はサブマスタフェーダに  
なります。

⑥追加したい段マスタフェーダを上げる。

この段マスタフェーダは、クロス再生からは独立して出力されます。

⑦アウト側の段マスタフェーダ又はサブマスタフェーダを0レベルまで下げ  
クロスエンドにします。

⑧⑤～⑦を繰り返す

⑨段マスタフェーダ上の[CROSS]釦を押し、クロスモードを解除する。

アウト側出力が0の場合のみ解除できます。

イン側が100%（アウト側出力0）で、アウト側フェーダが上がっていた場合  
は、アウト側フェーダ下のクロスLEDは緑点滅し、フェーダを0まで  
下げなければ、そのフェーダの機能はしません。

#### 注意事項

- ・アウト側フェーダが全て0%位置になればクロス開始はできません。
- ・インビット機能中のサブマスタは、クロス再生されません。
- ・タッチ操作はクロスモード機能しません。
- ・クロス中であってもタッチ操作が優先されます。
- ・イン側フェーダを0%まで下げると、フェーダ下のクロスLED赤点灯が消灯し、  
イン側フェーダをキャンセルできます。

(段マスタフェーダのLED状態)

クロスLED赤	点灯	:	クロスのイン側フェーダ(単一)
クロスLED緑	点灯	:	クロスのアウト側フェーダ(複数)
クロスLED緑	点滅	:	出力できないフェーダ
クロスLED	消灯	:	クロス対象外で通常のフェーダ機能

## 6. 2) 段マスタクロス操作例

手順1) マスタフェーダ上のCROSS釦を押し、クロスモードにする。

手順2) 段マスタ1を0%から上げ始める(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

イン側	:	段マスタ1
アウト側	:	無し
段マスタ1 CROSS LED	:	消灯

手順3) 段マスタ1をFLの位置へ(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

段マスタ1 CROSS LED	:	消灯
-----------------	---	----

手順4) 段マスタ1を下げる(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

段マスタ1 CROSS LED	:	消灯
-----------------	---	----

手順5) 段マスタ2を0%から上げ始める(クロス開始)

操作状態

イン側	:	段マスタ2
アウト側	:	段マスタ1
段マスタ2 CROSS LED	:	赤点灯
段マスタ1 CROSS LED	:	緑点灯

手順6) 段マスタ2を0%の位置へ(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

段マスタ2 CROSS LED	:	消灯
段マスタ1 CROSS LED	:	消灯

手順7) 段マスタ3を0%から上げ始める(クロス開始)

操作状態

段マスタ3 CROSS LED	:	赤点灯
段マスタ1 CROSS LED	:	緑点灯

手順8) 段マスタ1を0%の位置へ(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

段マスタ3 CROSS LED : 消灯

段マスタ1 CROSS LED : 消灯

手順9) 段マスタフェーダ上のCROSS釦を押し、クロスモードを終了する。

操作状態

段マスタ3 CROSS LED : 消灯

段マスタ2 CROSS LED : 消灯

## 6. 3) 段マスタとサブマスタのクロス操作例

手順1) 段マスタ1を0%からFLの位置へ(通常の段マスタ動作)

操作状態

段マスタ1 CROSS LED : 消灯

手順2) 段マスタフェーダ上のCROSS釦を押し、クロスモードにする。

操作状態

段マスタ1 CROSS LED : 消灯

手順3) 段マスタ2を0%から上げ始める(クロス開始)

操作状態

イン側 : 段マスタ2

アウト側 : 段マスタ1

段マスタ2 CROSS LED : 赤点灯

段マスタ1 CROSS LED : 緑点灯

手順4) 段マスタ2をFLの位置へ

操作状態

段マスタ2 CROSS LED : 赤点灯

段マスタ1 CROSS LED : 緑点灯

手順5) 段マスタ2を下げる

操作状態

段マスタ2 CROSS LED : 赤点灯

段マスタ1 CROSS LED : 緑点灯

手順6) サブマスタパネルのCROSS釦を押し、サブマスタをクロスモードにする。

手順7) SM10を0%から上げる。

操作状態

SM10 CROSS LED : 消灯

手順8) 段マスタ1を0%の位置へ(クロス解除、新たなクロス開始可能)

操作状態

段マスタ2	CROSS LED	: 消灯
段マスタ1	CROSS LED	: 消灯

手順9) 段マスタ3を0%から上げ始める(クロス開始)

操作状態

イン側		: 段マスタ3
アウト側		: 段マスタ2
段マスタ3	CROSS LED	: 赤点灯
段マスタ2	CROSS LED	: 緑点灯
SM10	CROSS LED	: 緑点灯

手順10) 段マスタ3をFLの位置へ(クロス解除可能)

操作状態

段マスタ3	CROSS LED	: 赤点灯
段マスタ2	CROSS LED	: 緑点灯
SM10	CROSS LED	: 緑点灯

手順11) 段マスタ2を0%の位置へ

操作状態

段マスタ3	CROSS LED	: 赤点灯
段マスタ2	CROSS LED	: 消灯
SM10	CROSS LED	: 緑点灯

手順12) CROSS釦を押し、クロスモードを終了する。

操作状態

段マスタ3	CROSS LED	: 消灯
段マスタ2	CROSS LED	: 消灯
SM10	CROSS LED	: 緑点滅

## 7) タッチスイッチでの再生操作

### 操作手順

①プリセットフェーダ横にあるタッチモード選択スイッチで

**＋タッチ**または**－タッチ**を選択する。

②タッチスイッチを押す。

[タッチスイッチモード]

＋モード : プリセットフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみプリセットフェーダが100%になった状態と同じになります。

また、段マスタフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ段マスタフェーダが100%になった状態と同じになります。

－モード : プリセットフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみプリセットフェーダが100%になった状態と同じになります。

段マスタフェーダ用タッチスイッチが押されている間のみ段マスタフェーダが100%になった状態と同じになります。  
但し、他のチャンネル出力は0%になります。

[タッチスイッチLED]

点灯 : タッチスイッチモード（＋又は－）が選択されていて、タッチスイッチが押されている状態。

消灯 : タッチスイッチモード（＋又は－）が選択されていないか、タッチスイッチが押されていない状態。

### 注意事項

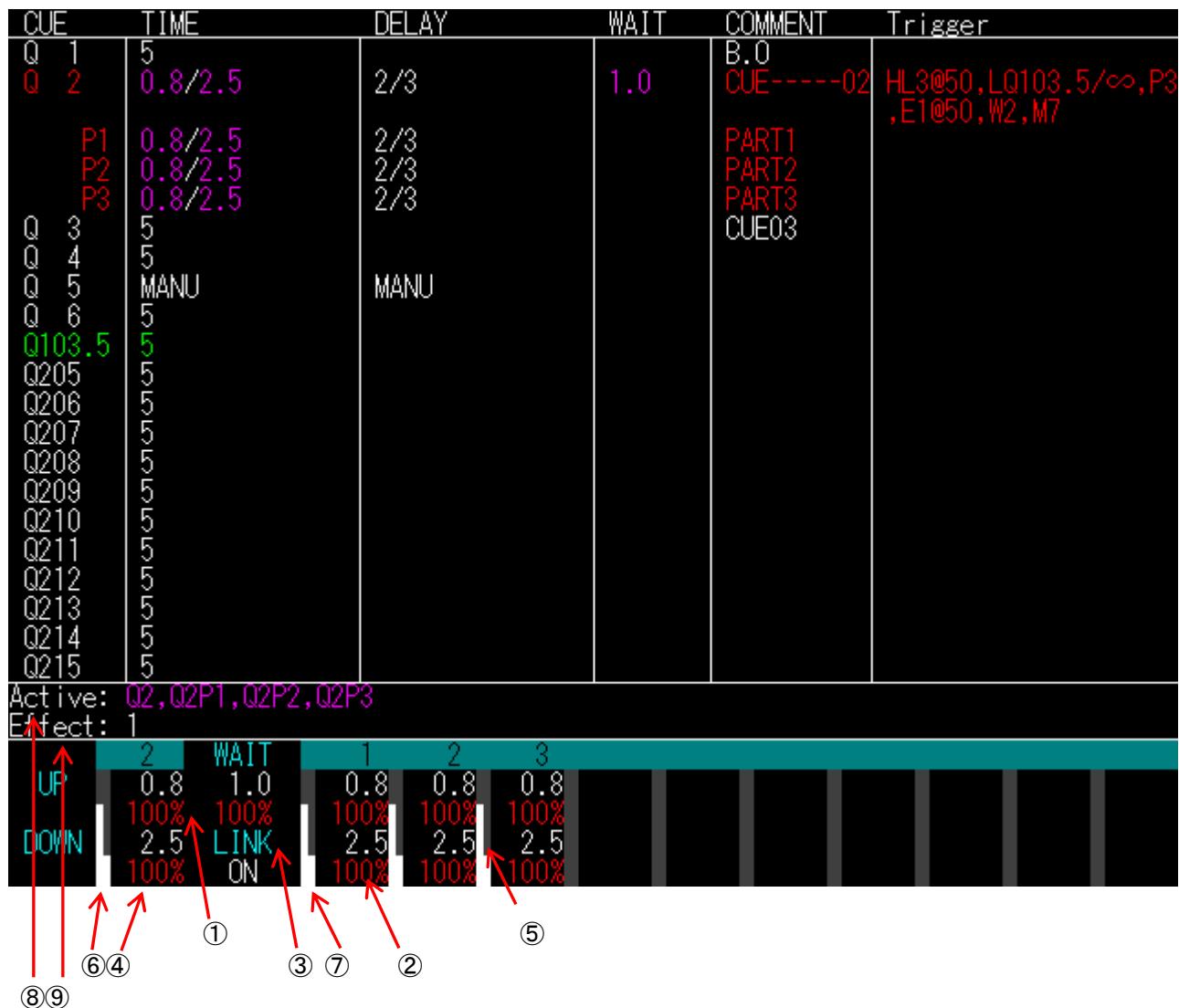
- DEFAULT画面で[PF＋タッチ保持]が有効になっている場合、＋タッチは、1回押すともう一度押すまでタッチ操作が保持される状態となります。－タッチの動作は変わりません。
- このタッチスイッチモードはプリセットフェーダ、段マスタフェーダのタッチスイッチが対象です。サブマスタのタッチスイッチモードとは独立しています。
- －モードでは、チャンネルフリー、インヒビット機能サブマスタ、チャンネルF1Xの明かりは影響されません。

## 6. PLAYBACK画面の操作説明

キューの再生状況を表示します。

### 1) 画面の表示

SETUP画面のMENU画面の[PLAYBACK]を選択するか、  
セッティングパネルの[P B]釦を押すと下記画面が表示されます。



#### <表示内容>

- ①本キューの再生残時間を表示します。
- ②PARTの再生残時間を表示します。
- ③WAIT残時間、RATEを表示します。
- ④本キューの再生時間RATEを表示します。
- ⑤PARTの再生時間RATEを表示します。
- ⑥本キューのマスターレベルをグラフ表示します。
- ⑦PARTのマスターレベルをグラフ表示します。
- ⑧再生中のCUE番号を表示します。
- ⑨再生中のEFFECT番号を表示します。

# キューセッティングパネル

## 概要

キュー番号を指定し、記憶、修正操作が出来ます。  
レベルの修正は、プリセットフェーダを使用します。

## 操作説明

### 1) キューを新規に作成する。

#### 操作手順

- ①テンキーで作成するキュー番号を入力する。
- ②プリセットパネル[P F 1]、[P F 2]、[P F 3]のどれかを押し、押した段のプリセットフェーダでCHレベルを作成する。
- ③RECを押す。

※AUTO REC機能が有効の場合、③を行った時にキュー番号が1つ繰り上がり、連続してキューを作成する事が出来ます。

[[REC]灯表示状態]

点灯	: 仕込み有り
消灯	: 仕込み無し
点滅	: 上書き記憶確認状態

### 2) キューを上書き記憶する。

#### 操作手順

- ①テンキーで作成するキュー番号を入力する。
- ②プリセットパネル[P F 1]、[P F 2]、[P F 3]のどれかを押し、押した段のプリセットフェーダでCHレベルを作成する。
- ③RECを押す。この時、RECのLEDが点滅します。
- ④RECを押す。

[[REC]灯表示状態]

点灯	: 仕込み有り
消灯	: 仕込み無し
点滅	: 上書き記憶確認状態



### 3) キューを修正する。

#### 操作手順

- ①テンキーで修正するキュー番号を入力する。
- ②**EDIT**を押す。
- ③プリセットパネル**PF1**、**PF2**、**PF3**のどれかを押し、押した段のプリセットフェーダでCHレベルを修正する。
- ④**REC**を押す。

[**REC** 釐表示状態]

点灯	: 仕込み有り
消灯	: 仕込み無し
点滅	: 上書き記憶確認状態

### 4) キューを消去する。

#### 操作手順

- ①テンキーで消去するキュー番号を入力する。
- ②**DEL**を押す。
- ③**REC**を押す。

[**REC** 釐表示状態]

点灯	: 仕込み有り
消灯	: 仕込み無し
点滅	: 上書き記憶確認状態

### 5) AUTO RECモードにする。

#### 操作手順

- ①**AUTO REC**を押す。

[**AUTO REC** 釐表示状態]

点灯	: AUTO RECモード
消灯	: 通常状態

### 6) AUTO RECモードを解除する。

#### 操作手順

- ①AUTO RECモード中に**AUTO REC**を押す。

[**AUTO REC** 釐表示状態]

点灯	: AUTO RECモード
消灯	: 通常状態

# SETUP PC

## 機能

※このPCへのソフトウェアのインストールは、  
プログラム誤作動の原因となるので絶対におやめ下さい。

SETTING画面、SETUP画面の表示、  
拡張パネルでのPART/MIX、WS等の操作を行う事が出来ます。

## 画面イメージ

プレイバックユニットの操作電源がONになると、  
自動的にSETUP PCが起動します。  
起動した時のデスクトップの表示は、15インチディスプレイ（オプション）が  
ある場合とない場合で異なります。

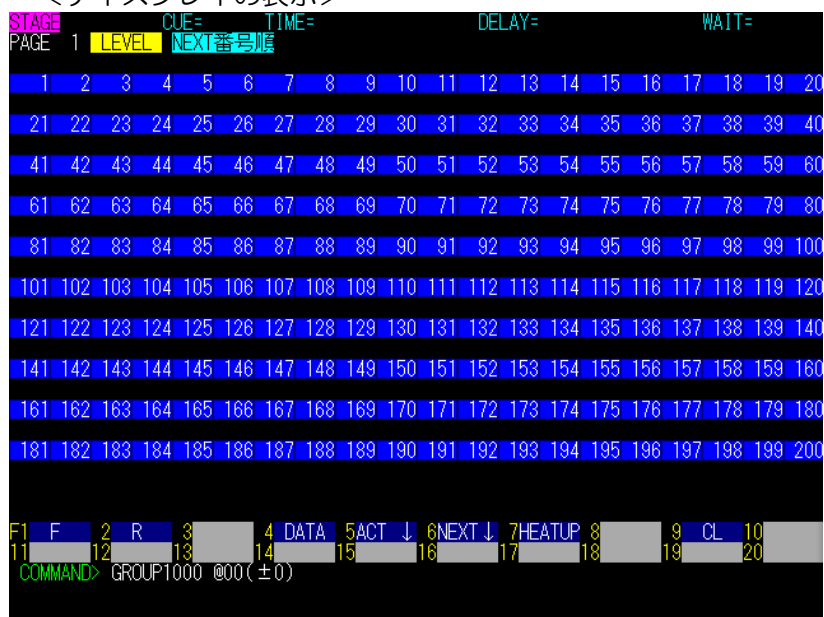
### 1) 15インチディスプレイ（オプション）が無い場合の表示

＜ノートPCの表示＞



## 2) 15インチディスプレイ (オプション) がある場合の表示

### ＜ディスプレイの表示＞



### ＜ノートPCの表示＞



# 拡張パネル

## 機能

---

SETUP PCの画面上に、下記パネルを表示しSETUP PCのマウスにて操作及び表示を行うことができます。

SYSTEMパネル  
PART/MIXINGパネル  
WSパネル  
MACROパネル  
MACRO PAGEパネル  
KEYLAYOUT表示

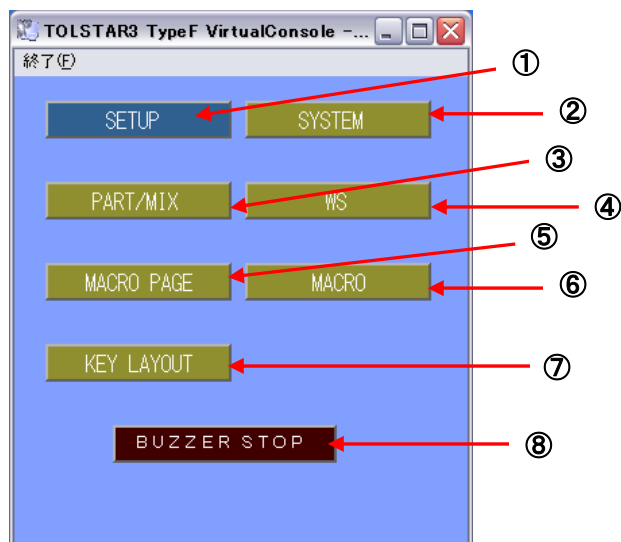
EF/HLユニットが接続されない場合、下記パネルを表示しSETUP PCのマウスにて操作及び表示を行うことができます。

ハウスライト/フリーパネル  
エフェクトパネル  
サブマスタパネル（11～20本目）

## 拡張パネルの画面説明

### 1) 画面の表示


SETUP PCの電源が入ると自動的に下記画面が表示されます。  
表示内容や表示位置等はパネル構成等によって変化します。



※この表示は、EF/HLユニットが接続されている場合の表示です。  
EL/HLユニットが接続されていない場合は、  
上記の釦に加えEF/HLユニットに関連するボタンが表示されます。


- ①：SETUP画面を表示します。
- ②：システムパネルを表示します。
- ③：パート/ミックスパネルを表示します。
- ④：ワークスイッチパネルを表示します。
- ⑤：マクロページパネルを表示します。
- ⑥：マクロパネルを表示します。
- ⑦：KEY LAYOUTを表示します。
- ⑧：BUZZER STOP釦です。  
ALARMブザーの音を止めたい時に押します。

### 3) プログラムの終了


画面右上の釦もしくは、メニューの[終了]→[アプリケーションの終了]をマウスでクリックする事で拡張パネル、SETTING画面、SETUP画面を閉じることが出来ます。

※拡張パネルを閉じると、SETTING画面、SETUP画面も同時に閉じます。

### 4) SETUP PCを手動でシャットダウンする。

※プレイバックユニットの操作電源をOFFすると、自動でパソコンがシャットダウンされますが、手動でシャットダウンする場合は、下記方法でシャットダウンを行って下さい。

手順1) 拡張パネル、SETUP画面を閉じてください。

拡張パネルの画面右上の釦もしくは、メニューの[終了]→[アプリケーションの終了]をマウスでクリックする事で拡張パネルを閉じることが出来ます。

手順2) パソコンのシャットダウン操作を行なって下さい。

ウィンドウズの「スタート」より「シャットダウン」を選択します。

# システムパネル

## 機能

このパネルでは、持ち込み卓のパッチ切り換え、持ち込み卓信号の有効／無効切り換え、ワイヤレス操作機（オプション）操作の有効／無効切り換えを行えます。

## 操作説明

システムパネルの操作は、「SETUP PCのシステムパネル（ヴァーチャルパネル）」をご参照ください。

### 1) システムパネルを表示する。

拡張パネルのSYSTEMをマウスでクリックすると、下記画面が表示されます。



# パート / ミックスパネル (MIXINGモード)

## 機能

---

STAGEのCHレベルをミキシングホイール操作により加減します。  
再生中のエフェクト時間をミキシングホイール操作により微調整します。

## 用語説明

---

STAGEとは、ACTUAL CUEのCHレベルを意味し、  
SETTINGパネルによるCHレベル修正、ミキシングホイールによるCHレベル修正  
を含みます。

LIVEとは、CHレベルの最終出力状態を意味し、STAGEのレベルとサブマスタ、  
ワイヤレス、エフェクトなどCHで出力されているレベルを含みます。

BLINDとは、実明かりに影響なく画面上だけの作成、変更を意味します。

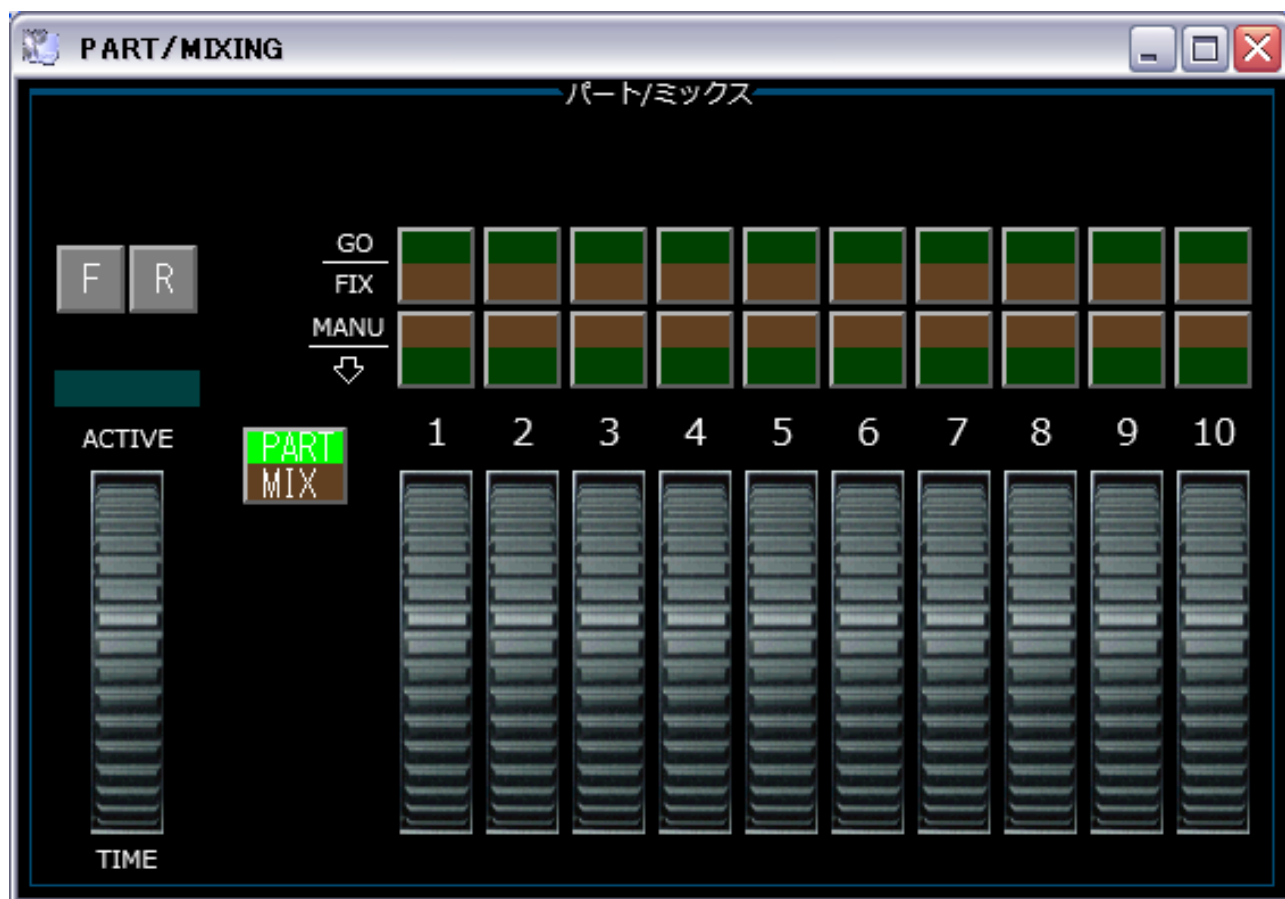
等差モードとは、ミキシングホイール操作にてSTAGEのCHレベル値  
またはエフェクト時間値を現状値から等差級数的に修正するモードです。

等比モードとは、ミキシングホイール操作にてSTAGEのCHレベル値を  
現状値から等比級数的に修正するモードです。



## 画面表示

拡張パネル上のPART/MIXING釦をマウスクリックすることで、下記画面を表示します。



## 仕込み操作

PART/MIXINGパネルのPART/MIX釦がミキシングモード（MIXのLED点灯）の時、下記操作ができます。

### 1) ミキシングホイールへのCH（複数可）割付 （LIVE、STAGE、BLIND画面での仕込例）

#### 1. 1) 等差モード割付の場合

※@又は%釦を省略すると等差モード割付になります。

> CH番号  @ MIX ミキシング番号

又は

> CH番号  @ MANU/

↑  
ミキシングホイール上の釦

例) CH2をミキシングの1に等差モードで割付

> CH2  @ MIX1

又は

> CH2  @ MANU/

#### 1. 2) 等比モード割付の場合

> CH番号  % MIX ミキシング番号

又は

> CH番号  % MANU/

例) CH2をミキシングの1に等比モードで割付

> CH2  % MIX1

又は

> CH2  % MANU/

## 2) ミキシングホイールへのグループ番号（複数可）によるCH割付 （LIVE、STAGE、BLIND画面での仕込例）

### 2. 1) 等差モード割付の場合

※@又は%釦を省略すると等差モード割付になります。

> GROUP グループ番号 ⇧ @ MIX ミキシング番号 ↵

又は

> GROUP グループ番号 ⇧ @ MANU/↓

例) GROUP 3のCHをミキシングの1に等差モード割付

> GROUP 3 ⇧ @ MIX 1 ↵

又は

> GROUP 3 ⇧ @ MANU/↓

### 2. 2) 等比モード割付の場合

> GROUP グループ番号 ⇧ % MIX ミキシング番号 ↵

又は

> GROUP グループ番号 ⇧ % MANU/↓

例) GROUP 3のCHをミキシングの1に等比モード割付

> GROUP 3 ⇧ % MIX 1 ↵

又は

> GROUP 3 ⇧ % MANU/↓

## 3) ミキシングホイールへのCUE番号（単一のみ）によるCH割付 （LIVE、STAGE、BLIND画面での仕込例）

※この場合、レベル（目標値）を持つCHだけが操作対象となります。

※元のキューが変更されても、割付内容は変わりません。

### 3. 1) 等差モード割付の場合

※@又は%釦を省略すると等差モード割付になります。

> CUE キュー番号 ⇧ @ MIX ミキシング番号 ↵

又は

> CUE キュー番号 ⇧ @ MANU/↓

例) CUE 4をミキシングの1に等差モード割付

> CUE 4 ⇧ @ MIX 1 ↵

又は

> CUE 4 ⇧ @ MANU/↓

### 3. 2) 等比モード割付の場合

> CUE キュー番号 ⇧ % MIX ミキシング番号 ↵

又は

> CUE キュー番号 ⇧ % MANU/↓

例) CUE 4をミキシングの1に等比モード割付

> CUE 4 ⇧ % MIX 1 ↵

又は

> CUE 4 ⇧ % MANU/↓

#### 4) ミキシングホイールへのエフェクト（複数可）割付

（LIVE、STAGE、BLIND、EFFECT画面での仕込例）

※エフェクト番号をミキシングホイールに割り付けた場合は、時間値を扱う為、  
等差モードとなります。

※CHレベルのFIX状態（FIX釦のLED点灯中）になっているミキシングホイールには、  
割り付けることはできません。

> [EFFECT] [エフェクト番号] [⇄] [MIX] [ミキシング番号] [↵]

又は

> [EFFECT] [エフェクト番号] [⇄] [MANU/⇄]

例) エフェクト5をミキシングの1に割付

> EFFECT5 [⇄] MIX1 [↵]

又は

> EFFECT5 [⇄] [MANU/⇄]

#### 5) ミキシングホイールの割付解除

（LIVE、STAGE、BLIND、EFFECT画面での仕込例）

※FIX状態（FIX釦のLED点灯中）になっているミキシングホイールの  
割付解除はできません。FIX状態を解除してから割付解除を行ってください。

##### 5. 1)一括割付解除の場合

> [RESET] [⇄] [MIX] [ミキシング番号] [↵]

又は

> [RESET] [⇄] [MANU/⇄]

例) ミキシング1の割付を一括解除

> RESET [⇄] MIX1 [↵]

又は

> RESET [⇄] [MANU/⇄]

##### 5. 2)CH番号（複数可）指定による割付解除の場合

> [CH番号] [RESET] [⇄] [MIX] [ミキシング番号] [↵]

又は

> [CH番号] [RESET] [⇄] [MANU/⇄]

例) ミキシング1からCH2割付を解除

> CH2 RESET [⇄] MIX1 [↵]

又は

> CH2 RESET [⇄] [MANU/⇄]

## 5. 3) GROUP番号（複数可）指定による割付解除の場合

> GROUP グループ番号 RESET ⇧ MIX ミキシング番号 ↵

又は

> GROUP グループ番号 RESET ⇧ MANU/↓

例) ミキシング1からGROUP 3に割りついているCHを解除

> GROUP 3 RESET ⇧ MIX 1 ↵

又は

> GROUP 3 RESET ⇧ MANU/↓

## 5. 4) エフェクト番号（複数可）指定による割付解除の場合

※CHレベルのF I X状態（F I X釦のLED点灯中）になっているミキシングホイールの割付を解除することはできません。

> EFFECT エフェクト番号 RESET ⇧ MIX MIXING番号 ↵

又は

> EFFECT エフェクト番号 RESET ⇧ MANU/↓

例) ミキシング1からエフェクト5割付を解除

> EFFECT 5 RESET ⇧ MIX 1 ↵

又は

> EFFECT 5 RESET ⇧ MANU/↓

## 6) ミキシングホイールの操作前の割付状態と割付操作の関係

操作内容	操作前	CH割付されている	CUE割付されている	EFFECT割付されている
CH指定割付		新たなCHが追加される	CUE割付は無効となりCH割付となる	EFFECT割付は無効となり、CH割付となる
GROUP指定割付		新たなCHが追加される	CUE割付は無効となりCH割付となる	EFFECT割付は無効となり、CH割付となる
CUE指定割付		CH割付は無効となりCUE割付となる	前のCUE割付は無効となり、新たなCUE割付となる	EFFECT割付は無効となり、CUE割付となる
EFFECT指定割付		CH割付は無効となりEFFECT割付となる	CUE割付は無効となりEFFECT割付となる	新たなEFFECTが追加される

## ミキシングホイール操作

---

### 1) CH割付した場合

※一時的な修正ですので記憶内容は変わりません。

STAGE画面にてCUEの記憶操作をすると、変更内容はCUEに記憶されます。

※STAGE画面でレベル操作をしているCHは、STAGE画面でのレベル操作が優先されます。

※ミキシングホイール操作時、**MANU/↓** 釦を押してから操作すると等比又は等差の基準値が初期化されますので、**MANU/↓** 釦を押してからの操作量でレベル操作ができます。

ミキシングホイールを上下操作することにより、割り付いているCHのSTAGEレベルの現状値を加減します。

上方向へ動かした場合、STAGEレベルをUPします。

下方向へ動かした場合、STAGEレベルをDOWNします。

CHレベルの変更内容は、STAGE画面で見ることが出来ます。

### 2) エフェクト番号を割り付けた場合

※一時的な修正ですので記憶内容は変わりません。ミキシングホイール上部にある

**GO/FIX** 釦を押すと修正内容が記憶されます。

もし、EFFECT画面上に時間修正中のエフェクトを表示している場合は、修正内容が画面上に表示されます。

ミキシングホイールを上下操作することにより、割り付いているエフェクトのタイム(TIME)を一括で加減します。

上方向へ動かした場合、早くなります。

下方向へ動かした場合、遅くなります。

## CHの固定制御

---

※複数のミキシングホイール間でCHが重複して割り付いている場合、  
そのCHは下記となります。

ミキシングホイールにCHまたはCUEが割り付いている場合、ミキシングホイール上部にあるGO/FIX釦を押すと割り付されているCHがこの時のSTAGEレベルで固定制御状態になります。なお、CH固定制御中のミキシングホイール操作は可能ですが、MIXING割付変更はできません。固定制御中のCHレベル内容は、LIVE、STAGE画面で見ることができます。再度GO/FIX釦を押すとCH固定制御は解除されます。

GO/FIX釦点灯中：CH固定制御中。

GO/FIX釦消灯中：CH固定制御されていない。

### 1) CH固定制御されていない状態からCH固定制御中にした場合【固定制御】

GO/FIX釦を押した時点でのSTAGEレベルで固定制御されます。  
他のミキシングホイールの固定制御とは後操作優先になります。

### 2) CH固定制御中からCH固定制御されていない状態にした場合【解除】

GO/FIX釦を押したMIXINGに割り付いているCHの固定制御が解除されます。  
他のミキシングホイールで固定制御されていた同一CHは解除されません。

## エフェクト時間修正内容を記憶

ミキシングホイールにエフェクトが割り付いている場合、ミキシングホイール上部にある **GO/FIX** 釦を押すと割付されたエフェクトの時間修正内容が記憶されます。

## MIXING割付一覧画面イメージ

ミキシングホイール上部の **MANU/▽** 釦を押している間だけ、画面表示されます。  
この画面は、割付一覧を確認する事を目的とした表示の為、画面上での操作はできません。

2007/02/08 18:40:27		
MIXING	@ or %	CH#, CUE#, or EFFECT#
1	@	CH 1
2	%	CH 10
3	@	CUE 5
4		EFFECT 25
5	@	CH 100~125
6		
7		
8		
9		
10		



# パート / ミックスパネル (PARTモード)

## 機能

PART単体で再生を行なえます。  
PART用ホイールにより再生時間の調整を行います。  
PART用ホイールにより手動再生を行います。

## 操作説明

PART/MIXINGパネルのPART/MIX釦がパートモード（PARTのLED点灯）の時、下記操作ができます。

### 1) PART単体での再生

PARTのDELAY時間をMANUAL設定したCUEをPLAYBACKパネルのGO釦で再生した場合、PART/MIXINGパネルのGO/FIX釦のLEDが点滅します。このPART/MIXINGパネルのGO/FIX釦のLEDが点滅している状態でGO/FIX釦を押すと、そのPARTのフェードを開始します。

（GO釦入力待ち）

GO/FIX釦の上LED	点滅
--------------	----

（PART時間再生中）

GO/FIX釦の上LED	点灯
--------------	----

（PART時間再生していない状態）

GO/FIX釦の上LED	消灯
--------------	----

### 2) PART再生時間調整

※一時的な修正ですので記憶内容は変わりません。

PART用ホイールを上下操作することにより、そのPARTの再生時間を調整します。  
このウィールでは、UP・DOWNフェード一括操作となります。  
上方向へ動かした場合、早くなります。  
下方向へ動かした場合、遅くなります。

### 3) PARTを手動で再生します。

手順1) PART/MIXINGパネルのMANU/⇩釦を押します。

MANU/⇩釦のLEDが点灯し、手動操作状態になります。

手順2) PARTホイールを上下操作することにより、

UP・DOWNフェードを一括してPARTのフェードマスターレベルを操作します。

上方向へ動かした場合、フェード進行度は100%へ向かいます。

下方向へ動かした場合、フェード進行度は0%へ向かいます。

フェード進行度が100%に達すると、そのPARTの再生は終了します。

# ワークスイッチパネル

## 機能

DIM PATCH画面、DIMMER DATA画面であらかじめ割り付けたディマーを点灯／消灯操作します。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

拡張パネル上のWS釦をマウスクリックすることで、下記画面を表示します。



### 2) ワークスイッチ操作

WS1～WS4釦を押すことで、あらかじめワークスイッチに割り付けたディマーをフェードイン／フェードアウトします。

ワークスイッチへのディマー割付、フェードインレベルの設定はDIMMER DATA画面で行います。

また、ディマー割付だけは、DIM PATCH画面でも可能です。

① WS1～WS4釦の下部LED消灯時にWS1～WS4釦を押した場合  
割り付けられたディマーが設定されたレベルへフェードインします。

② WS1～WS4釦の下部LED点灯時にWS1～WS4釦を押した場合  
割り付けられたディマーがフェードアウトします。

(WS1～WS4釦のLED状態)

下部(点灯)	点灯	:	ワークスイッチがON状態
下部(点灯)	消灯	:	ワークスイッチがOFF状態
上部(仕込)	点灯	:	仕込済み
上部(仕込)	消灯	:	何も割り付いていない。

# マクロページパネル

## 機能

---

マクロページの切り替えを行なうことができます。

## 操作説明

---

### 1) パネルの表示

拡張パネル上の[MACRO PAGE]釦をマウスクリックすることで、下記画面を表示します。



### 2) MACRO PAGEの切り替え

[1]～[6]釦を押すことで、マクロページ1～6に切り替わります。

# マクロパネル

## 機能

---

マクロ操作を行う事が出来ます。

## 操作説明

---

### 1) パネルの表示

拡張パネル上のMACRO釦をマウスクリックすることで、下記画面を表示します。



### 2) マクロを再生する

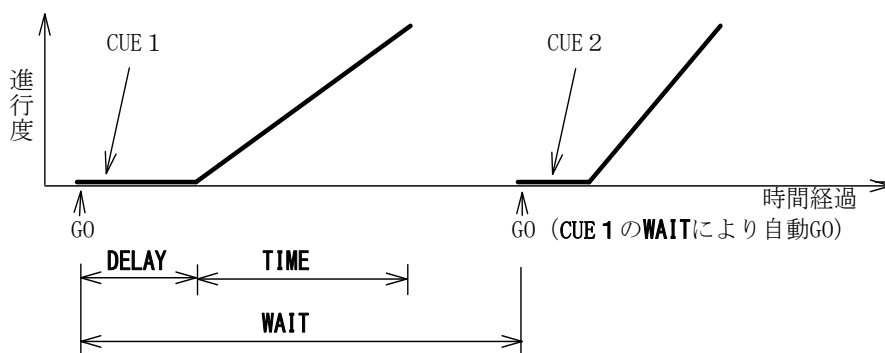
4～10釦を押すことで、マクロを再生する事が出来ます。

# BLIND画面

## キューについて

1) 記憶キュー数	最大1000
2) キュー番号	0. 1~999. 9 (CUE 0は暗転)
3) COMMENT	半角10文字(全角可)
3) PART分割	10
4) DELAY時間	UPフェード 0~59分59. 9秒 DOWNフェード 0~59分59. 9秒 MANUAL (PARTのみ)
5) TIME時間	UPフェード 0~59分59. 9秒 DOWNフェード 0~59分59. 9秒 MANUAL
6) WAIT	0~59分59. 9秒 <u>※WAITはPARTへは設定できません。</u>
7) トリガー	
7. 1) EFFECT	実行エフェクト番号(1~50) エフェクトマスターレベル(0~100%)、 0%はエフェクトOFFの意味
7. 2) PROFILE	PROFILEカーブ番号(1~26)
7. 4) MACRO	実行MACRO番号(1~30)
7. 5) WORK SW	WORK SW番号(1~4) WORK SW動作(ON/OFF)
7. 6) HOUSE LIGHT	ハウスライト番号(1~6) 点灯レベル(0~100%)
7. 7) LINKCUE	LINK先CUE番号(0. 1~999. 9) LOOP回数(無限または1~99) <u>※LINKCUEはPARTへは設定できません。</u>

### ●TIME、DELAY、WAITの関係



## 機能

BLIND画面では、CUEデータの作成、編集を行なうことができます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

セッティングパネルの[BLIND]釦を押すと下記画面が表示されます。

BLIND	CUE=2	TIME=2.8/3.5	DELAY=2/3	WAIT=5
PAGE 1	LEVEL	HL3@50	LQ103.5/∞,P3,E1@50,W2,M7	
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100
101	102	103	104	105
106	107	108	109	110
111	112	113	114	115
116	117	118	119	120
121	122	123	124	125
126	127	128	129	130
131	132	133	134	135
136	137	138	139	140
141	142	143	144	145
146	147	148	149	150
151	152	153	154	155
156	157	158	159	160
161	162	163	164	165
166	167	168	169	170
171	172	173	174	175
176	177	178	179	180
181	182	183	184	185
186	187	188	189	190
191	192	193	194	195
196	197	198	199	200
F1 F 2 R 3 PRESET 4 DATA 5 CUE0 ↓ 6 CUE-復 7 8 9 CL 10				
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20				
COMMAND>				

### 2) ファンクションの切り換え

[SHIFT]釦を押すたびにF1～F10とF11からF20が切り換わります。

(F1～F10)

F1	F	2	R	3	PRESET	4	DATA	5	CUE0 ↓	6	CUE-復	7	HEATUP	8		9	CL	10
----	---	---	---	---	--------	---	------	---	--------	---	-------	---	--------	---	--	---	----	----

(F11～F20)

11	CH lay	12	1/3	13	ALL/PT	14	DspMod	15		16		17	SelEdt	18	< Page	19	Page >	20
----	--------	----	-----	----	--------	----	--------	----	--	----	--	----	--------	----	--------	----	--------	----

### 3) レベル色の説明

- 表示中のキューの前のキューからアップしているレベル : 赤
- 表示中のキューの前のキューからダウンしているレベル : 緑
- 表示中のキューの前のキューからの継続しているレベル : 水色
- 表示中のキューの前のキューに影響されないレベル : 白
- STAGE画面の場合、前CUEと同じレベルだが出力している状態。REV操作すると、この状態になるチャンネルがあります。
- レベル修正操作を行い、記憶していないレベル : 黄色

### 4) マウス操作の説明

単一チャンネル番号の選択／取消 : チャンネル番号をマウス左釦をクリックするたびに選択／取消ができます。

複数チャンネル番号の選択／取消 : チャンネル番号をマウス左釦をドラッグするたびに選択／取消ができます。

- 注意** • 選択／取消は、現在の選択状態が反転する方式をとっていますので、複数選択時、既に選択しているチャンネルをドラッグすると取消になります。
- ドラッグ対象チャンネルは、マウス左釦を押した場所から離れた場所を対角線とした長方形（矩形）の内側になります。但し、長方形（矩形）は表示されません。

### 一般事項

- マウス左釦のクリック : 選択または取消。  
 : ※DIM PATCH画面の負荷選択と、LIVE・STAGE・BLIND・TRACK SHEET画面のチャンネル選択ができます。  
 : また、ファンクションの選択、MENU・PRINT・DATA CLEAR画面などの項目選択ができます。また、ファンクションの番号をクリックすると[SHIFT]釦と同じことができます。
- マウス右釦のクリック : コマンドラインのクリア。[CL]釦と同じことができます。
- マウス左釦のドラッグ : 範囲選択または取消。  
 : ※DIM PATCH画面の負荷選択と、LIVE・STAGE・BLIND・TRACK SHEET画面のチャンネル選択ができます。



5) 既に記憶されているCUEを画面上に呼び出す

5. 1) 指定したCUEを画面上に呼び出す

> [CUE] [CUE番号] [↓]

例) CUE 1 を画面上に呼び出す

> [CUE] [1] [↓]

5. 2) 画面上のCUEの1つ前のCUEを画面上に呼び出す

[F 1 (F)]

5. 3) 画面上のCUEの1つ後のCUEを画面上に呼び出す

[F 2 (R)]

5. 4) ブランクCUEを画面上に呼び出し

[F 5 (CUEO ↓)]

6) 画面上の内容を記憶する

6. 1) 画面上に呼び出したCUE番号を上書き記憶する。

> [↓] いいですか? [↓]

例) CUE 1 に上書き記憶する

> [↓] [↓]

6. 2) CUE番号を変えて記憶する。

※既に記憶されているCUE番号を指定した場合は、  
上書きしていいかメッセージが表示されますので、もう一度[↓]を押してください。

> [CUE] [CUE番号] [↓]

例) CUE 1. 5として記憶する

> [CUE] [1] [.] [5] [↓]

7) CUEを削除する。

> [CUE] [CUE番号] [RESET] [↓]

例) CUE 1. 5を削除する。

> [CUE] [1] [.] [5] [RESET] [↓]

8) BLIND画面で削除したキューを復元する

※BLIND画面に呼び出したCUEをBLIND画面で削除した場合に有効です。  
BLIND画面で削除した後、別のCUEをBLIND画面に呼び出した場合は復元できません。

> [F 6 (CUE-復)] [↓]

例) BLIND画面で消したキュー (CUE 100) を復元する。

> [F 6 (CUE-復)] [↓]

> CUE 100を復元します、いいですか?

9) キューの記憶方式について

9. 1) 用語説明

- クリーンナップ : そのキューで変化しないレベルもあたかも前のキューから順番に再生されたかのようにレベルをもつことを意味します。
- コピー : 元キューの複写です。トリガー情報など全て複写されます。  
この時、レベルはクリーンナップレベルになります。
- トラッキング記憶 : 次キュー以降で同じレベル値を継続するチャンネルについては対象キューを書き換えると共に次キュー以降も書き換える記憶方式です。
- キューオンリー記憶 : 次キュー以降のレベルを変更せずに対象キューのみを書き換える記憶方式です。

9. 2) 記憶操作例

例1) コピーイメージ

> CUE 4 COPY CUE 1 . 5 ↵

	CH 1		CH 2		CH 3		CH 4	
	操作前	操作後	操作前	操作後	操作前	操作後	操作前	操作後
CUE 0. 5	5 0	5 0			2 0	2 0		
CUE 1	( 5 0 )	( 5 0 )			( 2 0 )	( 2 0 )	3 0	3 0
CUE 1. 5		5 0				3 0		2 0
CUE 2	2 0	2 0			( 2 0 )	2 0	( 3 0 )	3 0
CUE 3	3 0	3 0			3 0	3 0	( 3 0 )	( 3 0 )
CUE 4	5 0	5 0			( 3 0 )	( 3 0 )	2 0	2 0

( ) のレベルは、前CUEの継続

例2) トラッキング記憶イメージ

> CUE 1 ↵  
> CH 2 @FL  
> CH 3 @ 2 0  
> CH 4 @ 4 5  
> CUE 1 . 5 TRACKING ↵

	CH 1		CH 2		CH 3		CH 4	
	操作前	操作後	操作前	操作後	操作前	操作後	操作前	操作後
CUE 0. 5	5 0	5 0			2 0	2 0		
CUE 1	( 5 0 )	( 5 0 )			( 2 0 )	( 2 0 )	3 0	3 0
CUE 1. 5		( 5 0 )		FL		( 2 0 )		4 5
CUE 3	3 0	3 0		( FL )	3 0	3 0	( 3 0 )	( 4 5 )
CUE 4	5 0	5 0		( FL )	( 3 0 )	( 3 0 )	2 0	2 0

( ) のレベルは、前CUEの継続

例3) キューオンリー記憶イメージ

> CUE 1 ↓  
> CH 2 @FL  
> CH 3 @ 2 0  
> CH 4 @ 4 5  
> CUE 1 . 5 .

└  
→

	CH1			CH2			CH3			CH4		
	操作前		操作後	操作前		操作後	操作前		操作後	操作前		操作後
CUE 0. 5	5 0		5 0				2 0		2 0			
CUE 1	(5 0)		(5 0)				(2 0)		(2 0)	3 0		3 0
CUE 1. 5		→	(5 0)		→	FL		→	(2 0)		→	4 5
CUE 2	2 0		2 0		→	0	(2 0)		(2 0)	(3 0)	→	3 0
CUE 3	3 0		3 0				3 0		3 0	(3 0)		(3 0)
CUE 4	5 0		5 0				(3 0)		(3 0)	2 0		2 0

( ) のレベルは、前CUEの継続

10) CH(複数可)レベル指定

10. 1) CH(複数可)に指定レベルを設定する

※コマンドライン上には、レベル操作量が ( ) 内に表示されます。

> CH番号 @ レベル

例1) CH1のレベルを100%とする

> 1 @FL

例2) CH1と3のレベルを50%とする

> 1 + 3 @ 5 0

例3) CH4から7のレベルを8%とする

> 4 ~ 7 @ 0 8

例4) CH1を70%、その後、CH3を45%にする。

> 1 @ 7 0  
> 3 @ 4 5

例5) CH1を70%、その後、45%にする。

> 1 @ 7 0  
> @ 4 5

10. 2) CH(複数可)レベルを1回前に指定したレベルに戻す。

※この操作は、1回前よりも前にはもどりません。

> @UNDO

例) CH1のレベルを100%、50%の順に指定後、100%に戻す。

> 1 @FL  
> 1 @ 5 0  
> 1 @UNDO

10. 3) CH (複数可) レベルを記憶値に戻す。

> CH番号 @RETURN

例) CH1のレベルを記憶値に戻す

> 1 @RETURN

10. 4) CH (複数可) レベルをこのCUEでは変化なし (前キューの継続値) とする。

> CH番号 @ RESET

例) CH1のレベルをこのCUEでは変化なしとする

> 1 @ RESET

10. 5) 指定中のCHの次のCHを指定する。

> NEXT

例) CH3~5のレベルを100%した後、CH6を指定する

> 3 ~ 5 @FL  
NEXT

COMMAND行の表示は下記となる。

> 6@53

↑  
このレベルは、BLIND画面上のCH6に設定されているものです。

10. 6) 指定中のCHの前のCHを指定する。

> LAST

例) CH3~5のレベルを100%した後、CH2を指定する

> 3 ~ 5 @FL  
LAST

COMMAND行の表示は下記となる。

> 2@53

↑  
このレベルは、BLIND画面上のCH6に設定されているものです。

10. 7) 1回前のレベルしたチャンネルをコマンドラインに復活させる。

> CH UNDO

例) チャンネル1と3をレベル指定したコマンドを復活させる。

> 1+3@50

> 2@FL

CH UNDO

> 1+3@50

### 1 1) 修正中のCHを選択する。

F17 (SelEdt)

例) 修正中のCHを選択する。

> 1+3@50

> 2@FL

F17 (SelEdt)

> 1~3@FL

### 1 2) ヒートアップチャンネルを自動選出する。

F7 (HEATUP)

#### 1 2. 1) ヒートアップレベルを設定する

選出されるチャンネルは、下記となります。

現CUE ≤ DEFAULT画面での設定レベル (ACTUAL)    かつ  
次CUE ≥ DEFAULT画面での設定レベル (NEXT)

例) チャンネル1から100のヒートアップチャンネルを選出し、  
そのチャンネルにレベル10%を設定する。

> 1~100 HEATUP@10

#### 1 2. 2) ヒートアップレベルを解除する

選出されるチャンネルは、下記となります。

現CUE ≤ DEFAULT画面での設定レベル (RESET)

例) チャンネル1から100のヒートアップ・リセットチャンネルを選出し、  
そのチャンネルにレベル0%を設定する。

> 1~100 HEATUP RESET@00

### 1 3) PARTへのCH割付

割り付けられると画面上のチャンネルレベルの横にパート番号が表示されます。

#### 1 3. 1) PARTへCH (複数可) を割り付ける。この操作ではCHレベルは記憶されません。

> PART パート番号 = CH番号 ↵ ↵

例) PART1へCH5を割り付ける

> PART 1 = CH 5 ↵ ↵

#### 1 3. 2) CH (複数可) のレベルを指定し、PARTへ割り付ける。

この操作ではCHレベルは記憶されません。

> CH番号 @ レベル = PART パート番号 ↵ ↵

例) CH5を20%レベルで指定し、PART1へ割り付ける。

> 5 @ 20 = PART 1 ↵ ↵

## 14) CH(複数可)レベルを10又は1加減操作する

## 14. 1) 等差級数的にレベル操作する

>	CH番号	@	+10	画面上の指定CHのレベルを10UPする
>	CH番号	@	-10	画面上の指定CHのレベルを10DOWNする
>	CH番号	@	+1	画面上の指定CHのレベルを1UPする
>	CH番号	@	-1	画面上の指定CHのレベルを1DOWNする

例) CH1のレベルを等差級数的に10下げる

&gt; 1 @ -10

↑

画面上のCOMMAND行には、@の後にその時のレベルが表示されます。

## 14. 2) 等比級数的にレベル操作する

>	CH番号	%	+10	画面上の指定CHのレベルを10%UPする
>	CH番号	%	-10	画面上の指定CHのレベルを10%DOWNする
>	CH番号	%	+1	画面上の指定CHのレベルを1%UPする
>	CH番号	%	-1	画面上の指定CHのレベルを1%DOWNする

例) CH1のレベルを等比級数的に10%下げる

&gt; 1 % -10

↑

画面上のCOMMAND行には、%の後にその時のレベルが表示されます。

## 15) グループ(複数可)指定によるCHレベル指定

## 15. 1) グループ(複数可)指定により、CHレベルを指定する

&gt; GROUP グループ番号 @ レベル

例1) GROUP1に割り付いているCHのレベルを100%とする

&gt; GROUP 1 @FL

例2) GROUP1と3に割り付いているCHのレベルを50%とする

&gt; GROUP 1 + 3 @ 50

例3) GROUP4~7に割り付いているCHのレベルを8%とする

&gt; GROUP 4 ~ 7 @ 08

## 15. 2) GROUP(複数可)指定により、CHレベルを1回前に指定したレベルに戻す。

※この操作は、1回前よりも前にはもどりません。

@UNDO

例) GROUP1に割り付いているCHのレベルを100%、50%の順に指定後、100%に戻す。

>	GROUP	1	@FL
>	GROUP	1	@ 50
>	GROUP	1	@UNDO

### 15. 3) GROUP (複数可) 指定によりCHのレベルを記憶値に戻す。

> GROUP グループ番号 @RETURN

例) GROUP 1 に割り付いているCHのレベルを記憶値に戻す

> GROUP 1 @RETURN

### 15. 4) GROUP (複数可) 指定によりCHのレベルをこのCUEでは変化なしとする。

> GROUP グループ番号 @ RESET

例) GROUP 1 に割り付いているCHのレベルをこのCUEでは変化なしとする

> GROUP 1 @ RESET

### 15. 5) 指定中のGROUPの次のGROUPを指定する。

> NEXT

例) GROUP 3～5に割り付いているCHのレベルを100%した後、GROUP 6を指定する

> GROUP 3 ～ 5 @FL  
NEXT

COMMAND行の表示は下記となる。

> GROUP 6@53

↑

このレベルは、BLIND画面上のGROUP 6に割り付いているCHの最も小さい番号のCHに設定されているものです。

### 15. 6) 指定中のGROUPの前のGROUPを指定する。

> LAST

例) GROUP 3～5に割り付いているCHのレベルを100%した後、GROUP 2を指定する

> GROUP 3 ～ 5 @FL  
LAST

COMMAND行の表示は下記となる。

> GROUP 2@53

↑

このレベルは、BLIND画面上のGROUP 2に割り付いているCHの最も小さい番号のCHに設定されているものです。

## 16) PARTへのGROUP指定によるCH割付

16. 1) PARTへGROUP (複数可) 指定によりCHを割り付ける。CHレベルは変更されません。

> 

PART	パート番号	=	GROUP	グループ番号
------	-------	---	-------	--------

↵	↵
---	---

例) PART 1 へGROUP 5 に割り付いているCHを割り付ける

> 

PART	1	=	GROUP	5
------	---	---	-------	---

↵	↵
---	---

16. 2) GROUP (複数可) 指定によりCHのレベルを指定し、PART へ割り付ける。

> 

GROUP	グループ番号	@	レベル	=	PART	パート番号
-------	--------	---	-----	---	------	-------

↵	↵
---	---

例) GROUP 5 に割り付いているCHを20%レベルで指定し、PART 1 へ割り付ける。

> 

GROUP	5	@	20	=	PART	1
-------	---	---	----	---	------	---

↵	↵
---	---

## 17) GROUP (複数可) 指定によりCHレベルを10%又は1%加減操作する

17. 1) 等差級数的にレベル操作する

>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>@</td><td>+10</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	@	+10	画面上の指定CHのレベルを10%UPする
GROUP	グループ番号	@	+10			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>@</td><td>-10</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	@	-10	画面上の指定CHのレベルを10%DOWNする
GROUP	グループ番号	@	-10			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>@</td><td>+1</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	@	+1	画面上の指定CHのレベルを1%UPする
GROUP	グループ番号	@	+1			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>@</td><td>-1</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	@	-1	画面上の指定CHのレベルを1%DOWNする
GROUP	グループ番号	@	-1			

例) GROUP 1 に割り付いているCHレベルを等差級数的に10%下げる

> 

GROUP	1	@	-10
-------	---	---	-----

↑  
画面上のCOMMAND行には、@の後にその時のレベルが表示されます。

17. 2) 等比級数的にレベル操作する

>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>%</td><td>+10</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	%	+10	画面上の指定CHのレベルを10%UPする
GROUP	グループ番号	%	+10			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>%</td><td>-10</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	%	-10	画面上の指定CHのレベルを10%DOWNする
GROUP	グループ番号	%	-10			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>%</td><td>+1</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	%	+1	画面上の指定CHのレベルを1%UPする
GROUP	グループ番号	%	+1			
>	<table border="1"><tr><td>GROUP</td><td>グループ番号</td><td>%</td><td>-1</td></tr></table>	GROUP	グループ番号	%	-1	画面上の指定CHのレベルを1%DOWNする
GROUP	グループ番号	%	-1			

例) GROUP 1 に割り付いているCHレベルを等比級数的に10%下げる

> 

GROUP	1	%	-10
-------	---	---	-----

↑  
画面上のCOMMAND行には、%の後にその時のレベルが表示されます。



## 18) CHとグループの混在指定

>   +   @

又は

>  +   @

例) CH1とGROUP3に割り付いているCHのレベルを25%とする

>   +   @

または

>  +   @

## 19) 再生時間指定

### 19. 1) 画面上のCUEに時間を設定する。

>   ☐    
 ☐  ☐ いいですか? ☐

例1) 画面上のCUE1にアップディレイ1秒、ダウンディレイ2秒、アップフェード3秒、ダウンフェード4秒で記憶する。

> CUE1   ☒    ☒  ☐ いいですか? ☐

例2) 画面上のCUE1にアップフェード、ダウンフェードともに1秒で記憶する。

> CUE1   ☐ いいですか? ☐

例3) 画面上のCUE1にアップフェード2秒で記憶する。ダウンフェードは変更しません。

> CUE1   ☒ ☐ いいですか? ☐

例4) 画面上のCUE1にダウンフェード3秒で記憶する。アップフェードは変更しません。

> CUE1  ☒  ☐ いいですか? ☐

例5) 画面上のCUE1にUPフェード4秒、DOWNフェード1分13.1秒で記憶する。

> CUE1   ☒       ☐ いいですか? ☐

例6) 画面上のCUE1の時間をマニュアルで記憶する。

> CUE1  ☐ . MANU ☐ いいですか? ☐

例7) 画面上のCUE1にアップディレイ、ダウンディレイともに1秒で記憶する。

> CUE1   ☐ いいですか? ☐

例8) 画面上のCUE1にアップディレイ2秒で記憶する。ダウンディレイは変更しません。

> CUE1   ☒ ☐ いいですか? ☐

例9) 画面上のCUE1にダウンディレイ3秒で記憶する。アップディレイは変更しません。

> CUE1  ☒  ☐ いいですか? ☐

例10) 画面上のCUE1にUPディレイ4秒、DOWNディレイ1分13.1秒で記憶する。

> CUE1   ☒       ☐ いいですか? ☐

## 19. 2) 指定したCUEに時間を設定する。

複数キューに対しての時間設定はCUE SHEET画面でのみ操作可能です。

> 

CUE	CUE番号	DELAY	アップディレイ	<input checked="" type="checkbox"/>	ダウンディレイ
TIME	アップフェード	<input checked="" type="checkbox"/>	ダウンフェード	<input type="checkbox"/>	いいですか?

例1) CUE 1にアップディレイ1秒、ダウンディレイ2秒、アップフェード3秒、  
ダウンフェード4秒で記憶する。

> 

CUE	1	DELAY	1	<input checked="" type="checkbox"/>	2	TIME	3	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------	---	-------------------------------------	---	------	---	-------------------------------------	---	--------------------------	--------	--------------------------

例2) CUE 1にアップフェード、ダウンフェードともに1秒で記憶する。

> 

CUE	1	TIME	1	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	------	---	--------------------------	--------	--------------------------

例3) CUE 1にアップフェード2秒で記憶する。ダウンフェードは変更しません。

> 

CUE	1	TIME	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	------	---	-------------------------------------	--------------------------	--------	--------------------------

例4) CUE 1にダウンフェード3秒で記憶する。アップフェードは変更しません。

> 

CUE	1	TIME	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	------	-------------------------------------	---	--------------------------	--------	--------------------------

例5) CUE 1にアップフェード4秒、ダウンフェード1分13. 1秒で記憶する。

> 

CUE	1	TIME	4	<input checked="" type="checkbox"/>	1	m	1	3	.	1	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	------	---	-------------------------------------	---	---	---	---	---	---	--------------------------	--------	--------------------------

例6) CUE 1の時間をマニュアルで記憶する。

> 

CUE	1	TIME	.	MANU	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	------	---	------	--------------------------	--------	--------------------------

例7) CUE 1にアップディレイ、ダウンディレイともに1秒で記憶する。

> 

CUE	1	DELAY	1	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------	---	--------------------------	--------	--------------------------

例8) CUE 1にアップディレイ2秒で記憶する。ダウンディレイは変更しません。

> 

CUE	1	DELAY	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------	---	-------------------------------------	--------------------------	--------	--------------------------

例9) CUE 1にダウンディレイ3秒で記憶する。アップディレイは変更しません。

> 

CUE	1	DELAY	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------	-------------------------------------	---	--------------------------	--------	--------------------------

例10) CUE 1にアップディレイ4秒、ダウンディレイ1分13. 1秒で記憶する。

> 

CUE	1	DELAY	4	<input checked="" type="checkbox"/>	1	m	1	3	.	1	<input type="checkbox"/>	いいですか?	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------	---	-------------------------------------	---	---	---	---	---	---	--------------------------	--------	--------------------------

## 19. 3) 画面上のCUEのPARTに時間を設定する。

> PART PART番号 DELAY アップディレイ ☒ ダウンディレイ  
 TIME アップフェード ☒ ダウンフェード ☐ いいですか? ☐

例1) 画面上のCUE 1のパート2にアップディレイ1秒、ダウンディレイ2秒、アップフェード3秒、ダウンフェード4秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY 1 ☒ 2  
 TIME 3 ☒ 4 ☐ いいですか? ☐

例2) 画面上のCUE 1のパート2にアップフェード、ダウンフェードともに1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME 1 ☐ いいですか? ☐

例3) 画面上のCUE 1のパート2にアップフェード2秒で記憶する。

ダウンフェードは変更しません。

> CUE 1 PART 2 TIME 2 ☒ ☐ いいですか? ☐

例4) 画面上のCUE 1のパート2にダウンフェード3秒で記憶する。

アップフェードは変更しません。

> CUE 1 PART 2 TIME ☒ 3 ☐ いいですか? ☐

例5) 画面上のCUE 1のパート2にUPフェード4秒、DOWNフェード1分13. 1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME 4 ☒ 1 m 1 3 . 1 ☐  
 いいですか? ☐

例6) 画面上のCUE 1のパート2の時間をマニュアルで記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME ☐ . MANU ☐ いいですか? ☐

例7) 画面上のCUE 1のパート2にアップディレイ、ダウンディレイともに1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME 1 ☐ いいですか? ☐

例8) 画面上のCUE 1のパート2にアップディレイ2秒で記憶する。

ダウンディレイは変更しません。

> CUE 1 PART 2 DELAY 2 ☒ ☐ いいですか? ☐

例9) 画面上のCUE 1のパート2にダウンディレイ3秒で記憶する。

アップディレイは変更しません。

> CUE 1 PART 2 DELAY ☒ 3 ☐ いいですか? ☐

例10) 画面上のCUE 1のパート2にUPディレイ4秒、DOWNディレイ1分13. 1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY 4 ☒ 1 m 1 3 . 1 ☐  
☐ いいですか? ☐

例11) 画面上のCUE 1のパート2のディレイ時間をマニュアルで記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY ☐ . MANU ☐ いいですか? ☐

## 19. 4) 指定したCUEにパートの時間を設定する。

> CUE CUE番号 PART PART番号 DELAY アップディレイ ☒  
 ダウンディレイ TIME アップフェード ☒ ダウンフェード ☐ いいですか? ☐

例1) CUE 1 のパート2にアップディレイ1秒、ダウンディレイ2秒、  
 アップフェード3秒、ダウンフェード4秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY 1 ☒ 2 TIME 3 ☒  
 4 ☐ いいですか? ☐

例2) CUE 1 のパート2にアップフェード、ダウンフェードともに1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME 1 ☐ いいですか? ☐

例3) CUE 1 のパート2にアップフェード2秒で記憶する。ダウンフェードは変更しません。

> CUE 1 PART 2 TIME 2 ☒ ☐ いいですか? ☐

例4) CUE 1 のパート2にダウンフェード3秒で記憶する。アップフェードは変更しません。

> CUE 1 PART 2 TIME ☒ 3 ☐ いいですか? ☐

例5) CUE 1 のパート2にアップフェード4秒、ダウンフェード1分13. 1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME 4 ☒ 1 m 1 3 . 1  
☐ いいですか? ☐

例6) CUE 1 のパート2の時間をマニュアルで記憶する。

> CUE 1 PART 2 TIME ☐ . MANU ☐ いいですか? ☐

例7) CUE 1 のパート2にアップディレイ、ダウンディレイともに1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY 1 ☐ いいですか? ☐

例8) CUE 1 のパート2にアップディレイ2秒で記憶する。ダウンディレイは変更しません。

> CUE 1 PART 2 DELAY 2 ☒ ☐ いいですか? ☐

例9) CUE 1 のパート2にダウンディレイ3秒で記憶する。アップディレイは変更しません。

> CUE 1 PART 2 DELAY ☒ 3 ☐ いいですか? ☐

例10) CUE 1 のパート2にアップディレイ4秒、ダウンディレイ1分13. 1秒で記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY 4 ☒ 1 m 1 3 . 1  
☐ いいですか? ☐

例11) CUE 1 のパート2のディレイ時間をマニュアルで記憶する。

> CUE 1 PART 2 DELAY ☐ . MANU ☐ いいですか? ☐

## 20) CUEにWAIT時間を設定する。

### 20. 1) 画面上のCUEにWAIT時間を設定する。

※画面上のCHレベルも同時に記憶されます。

>    いいですか?

例) 画面上のCUE 1にWAIT時間10秒で記憶する。

> CUE 1     いいですか?

例) 画面上のCUE 1のWAIT時間設定を解除記憶する。

> CUE 1    いいですか?

### 20. 2) 指定したCUEにWAIT時間を設定する。

※複数キューに対してのWAIT時間設定はCUESHEET画面でのみ操作可能です。

>      いいですか?

例) CUE 1にWAIT時間10秒で記憶する。

>       いいですか?

例) CUE 1のウェイト時間設定を解除する。

>      いいですか?

## 21) CUEウィンドウでのCUEの設定

### 21. 1) CUEウィンドウの表示

**F4 (DATA)** 釦を押すと、画面上に表示しているCUEの設定がウィンドウで表示されます。

**F4 (End)** 釦を押すとウィンドウを閉じます。

### 21. 2) ウィンドウ内に表示しきれないデータの表示スクロール

設定内容がウィンドウ内に表示されない場合、**F7 (→)** 釦を押すと右にスクロールします。

左にスクロールする場合は、**F6 (←)** 釦を押してください。

### 21. 3) 任意のCUE (PART) の設定を表示する

※下記操作例はCUEに対してですが、PARTに対してはCUE番号のあとにPART番号を指定してください。そのPARTの設定ウィンドウが表示されます。

> **CUE** **番号** **PART** **番号** **F4(DATA)**

※画面上のCUEの内容を表示する場合は、CUE番号の入力を省略できます。

CUE 2	PART
> Comment	CUE-----02
TIME	2.8/3.5
DELAY	2/3
WAIT	5
Profile	P3
EFFECT	E1@50
WorkSW	W2
LINK	LQ103.5/∞
Macro	M7
HL	HL3@50
Help TIME: Up / Down(0.0~59m59.9)	

### 21. 4) ファンクションの切替

CUEウィンドウ表示中のファンクションは下記の表示に切り替わります。

**SHIFT** 釦を押すたびにF1~10とF11からF20が切り替わります。

(F1~F10)

<b>F</b>	<b>R</b>		<b>end</b>		<b>←</b>	<b>→</b>		<b>CL</b>	
----------	----------	--	------------	--	----------	----------	--	-----------	--

(F11~F20)

<b>Prof.</b>	<b>WorkSW</b>	<b>LINK</b>	<b>Macro</b>	<b>HLfdr</b>					
--------------	---------------	-------------	--------------	--------------	--	--	--	--	--

## 21. 5) CUEのTIMEを設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> CUE 番号 F4 (DATA)

手順2) 設定項目TIMEを選びます。

↑または↓釦でウィンドウ内のカーソル“>”を“TIME”行に持っていきます。

手順3) TIMEの時間を設定します。

アップフェード ／ ダウンフェード ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1にTIME Up 2秒、Down 3秒を設定します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはTIME釦 2 ／ 3 ↵ ↵

## 21. 6) CUEのDELAYを設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> CUE 番号 F4 (DATA)

手順2) 設定項目DELAYを選びます。

↑または↓釦でウィンドウ内のカーソル“>”を“DELAY”行に持っていきます。

手順3) DELAYの時間を設定します。

アップディレイ ／ ダウンディレイ ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1にDELAY Up 2秒、Down 3秒を設定します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはDELAY釦 2 ／ 3 ↵ ↵

## 21. 7) CUEのWAITを設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> CUE 番号 F4 (DATA)

手順2) 設定項目WAITを選びます。

↑または↓釦でウィンドウ内のカーソル“>”を“WAIT”行に持っていきます。

手順3) WAITの時間を設定します。

時間 ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1にWAIT 1分30秒を設定します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはWAIT釦 1 m 3 0 ↵ ↵

## 21. 8) CUEのプロファイルカーブを設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> [CUE] [番号] [F4 (DATA)]

手順2) 設定項目Profileを選びます。

↑または↓釦でウィンドウ内のカーソル“>”を“Profile”行に持っていきます。

手順3) プロファイルカーブ番号を設定します。

プロファイルカーブ番号 [ ] [ ]

例) 画面上のCUE 1にプロファイルカーブ2を設定します。

> [F4 (DATA)] [↑、↓]または[F11 (Profile)] [2] [ ] [ ]

例) 画面上のCUE 1のプロファイルカーブを初期値(1)に戻します。

> [F4 (DATA)] [↑、↓]または[F11 (Profile)] [RESET] [ ] [ ]

## 21. 9) CUEからのエフェクト再生を設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> [CUE] [番号] [F4 (DATA)]

手順2) 設定項目EFFECTを選びます。

↑または↓釦でウィンドウ内のカーソル“>”を“EFFECT”行に持っていきます。

手順3) エフェクト番号と再生レベルを設定します。

※@レベルを省略するとFLで設定されます。

@00を設定するとエフェクト再生を終了する設定となります。

エフェクト番号 [ ] [ ] @ [ ] [ ] レベル [ ] [ ]

例) 画面上のCUE 1でエフェクト2を50%再生します。

> [F4 (DATA)] [↑、↓]または[EFFECT]釦 [2] [ ] [ ] @ [5] [0] [ ] [ ]

例) 画面上のCUE 1でエフェクト2を再生終了します。

> [F4 (DATA)] [↑、↓]または[EFFECT]釦 [2] [ ] [ ] @ [0] [0] [ ] [ ]

例) 画面上のCUE 1でエフェクト2設定を削除します。

> [F4 (DATA)] [↑、↓]または[EFFECT]釦 [2] [ ] [ ] [RESET] [ ] [ ]



## 21. 10) CUEからのワークスイッチ制御を設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

>

手順2) 設定項目Work SWを選びます。

またはでウィンドウ内のカーソル“>”を“Work SW”行に持っていきます。

手順3) ワークスイッチ番号と制御状態を設定します。

☒

例) 画面上のCUE 1でワークスイッチ2をONします。

>  , または  ☒

例) 画面上のCUE 1でワークスイッチ2をOFFします。

>  , または  ☒

例) 画面上のCUE 1のワークスイッチ2設定を削除します。

>  , または

## 22. 11) CUEでリンク先CUEを設定します。

※リンク回数を2回以上に設定したCUEを実行後、リンク回数のカウントを中止させる場合は、REV操作、NEXT CUEまたはSTAND BY CUEの入れ替え操作を行ってください。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

>

手順2) 設定項目LINKを選びます。

またはでウィンドウ内のカーソル“>”を“LINK”行に持っていきます。

手順3) リンク先CUE番号、繰り返し回数を設定します。

☒

例) 画面上のCUE 10でリンク先5、繰り返し2回で設定します。

>  , または   ☒

例) 画面上のCUE 10でリンク設定を削除します。

>  , または

## 22. 12) CUEでマクロ実行を設定します。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> CUE 番号 F4 (DATA)

手順2) 設定項目MACROを選びます。

↑または↓でウィンドウ内のカーソル“>”を“MACRO”行に持っていきます。

手順3) 実行マクロ番号を設定します。

マクロ番号 ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1でマクロ3を実行するを設定します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはF14 (Macro) 3 ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1でマクロ3実行設定を削除します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはF14 (Macro) 3 RESET ↵ ↵

## 22. 13) CUEからのハウスライト再生を設定します。

※@レベルを省略するとFLで設定されます。

①00を設定するとハウスライト再生を終了する設定となります。

手順1) CUEウィンドウを表示します。

※画面上のCUEについて設定する場合は、CUE番号は省略できます。

> CUE 番号 F4 (DATA)

手順2) 設定項目HLを選びます。

↑または↓でウィンドウ内のカーソル“>”を“HL”行に持っていきます。

手順3) ハウスライト番号と再生レベルを設定します。

ハウスライト 番号 @ レベル ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1でハウスライト2を50%再生します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはF15 (HL fdr) 2 @ 5 0 ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1でハウスライト2を再生終了します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはF15 (HL fdr) 2 @ 0 0 ↵ ↵

例) 画面上のCUE 1でハウスライト2設定を削除します。

> F4 (DATA) ↑、↓またはF15 (HL fdr) 2 RESET ↵ ↵

## 23) チャンネル表示フォーマットの変更

※表示フォーマットは画面を切り替えても保持されます。

## 23. 1) 縦、横、フリー表示の切替

**F 1 1 (CH l a y)** を押す度に以下の様に表示モードが切り替わります。

横表示→縦表示→横表示

## 23. 2) 1行、3行表示の切替

**F 1 2 (1 / 3)** を押す度に1行、3行表示に切り替わります。

## 23. 3) 全CH、パッチCH表示の切替

**F 1 3 (ALL / PT)** を押す度に全てのチャンネル番号表示、パッチされているチャンネル番号表示に切り替わります。

## 23. 4) CH表示内容の切替

※**F 1 4 (D s p M o d)** でCCコメント表示モードとした後に`[@]`操作を行った場合は、自動でレベル表示モードとなり、コマンドラインがクリアされた時点でCCコメント表示モードに戻る動作となります。

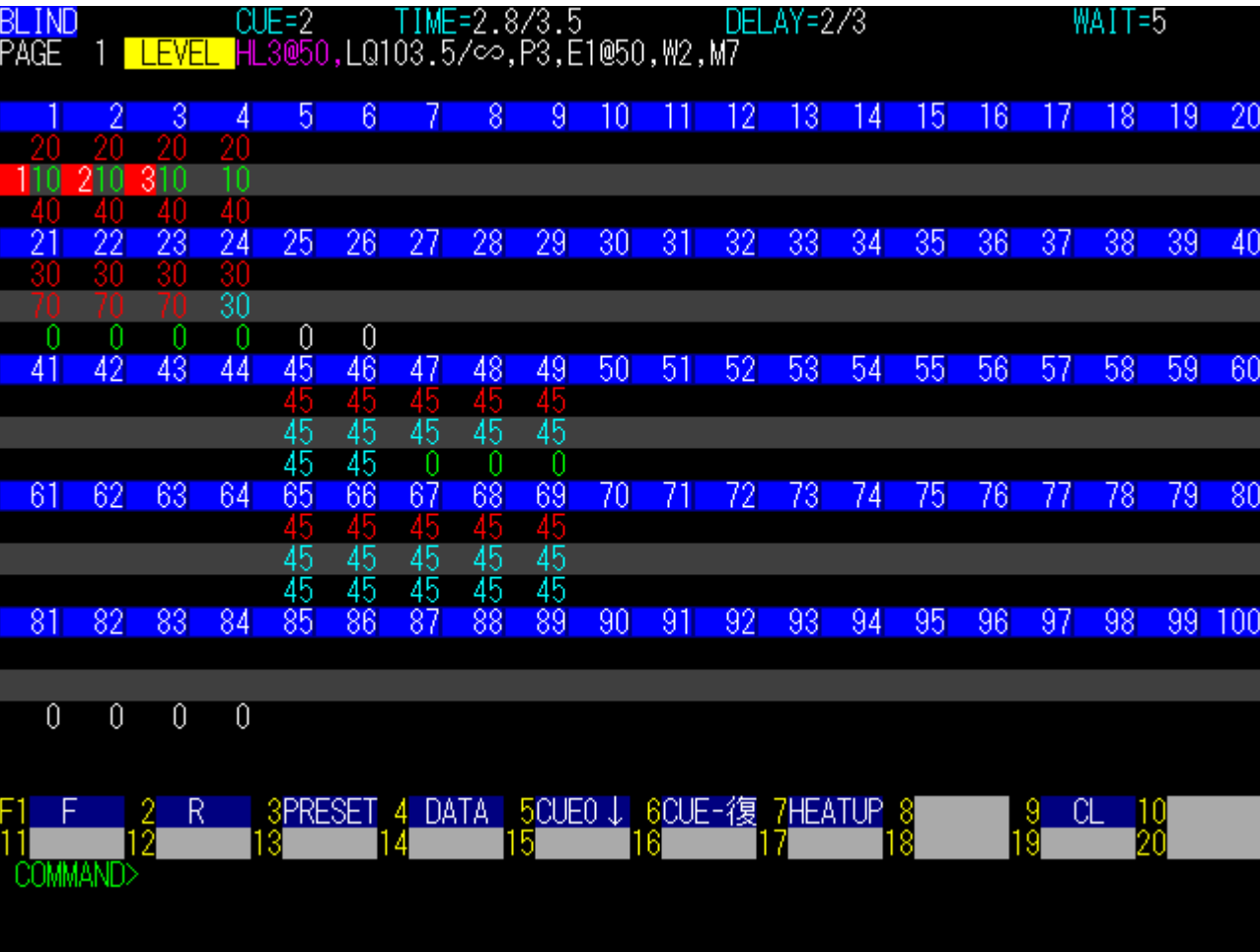
**F 1 4 (D s p M o d)** 釦を押す度に、以下の様に表示モードが切り替わります。

レベル → CHコメント → レベル

表示例) 横、1行(1 CUE)表示モード

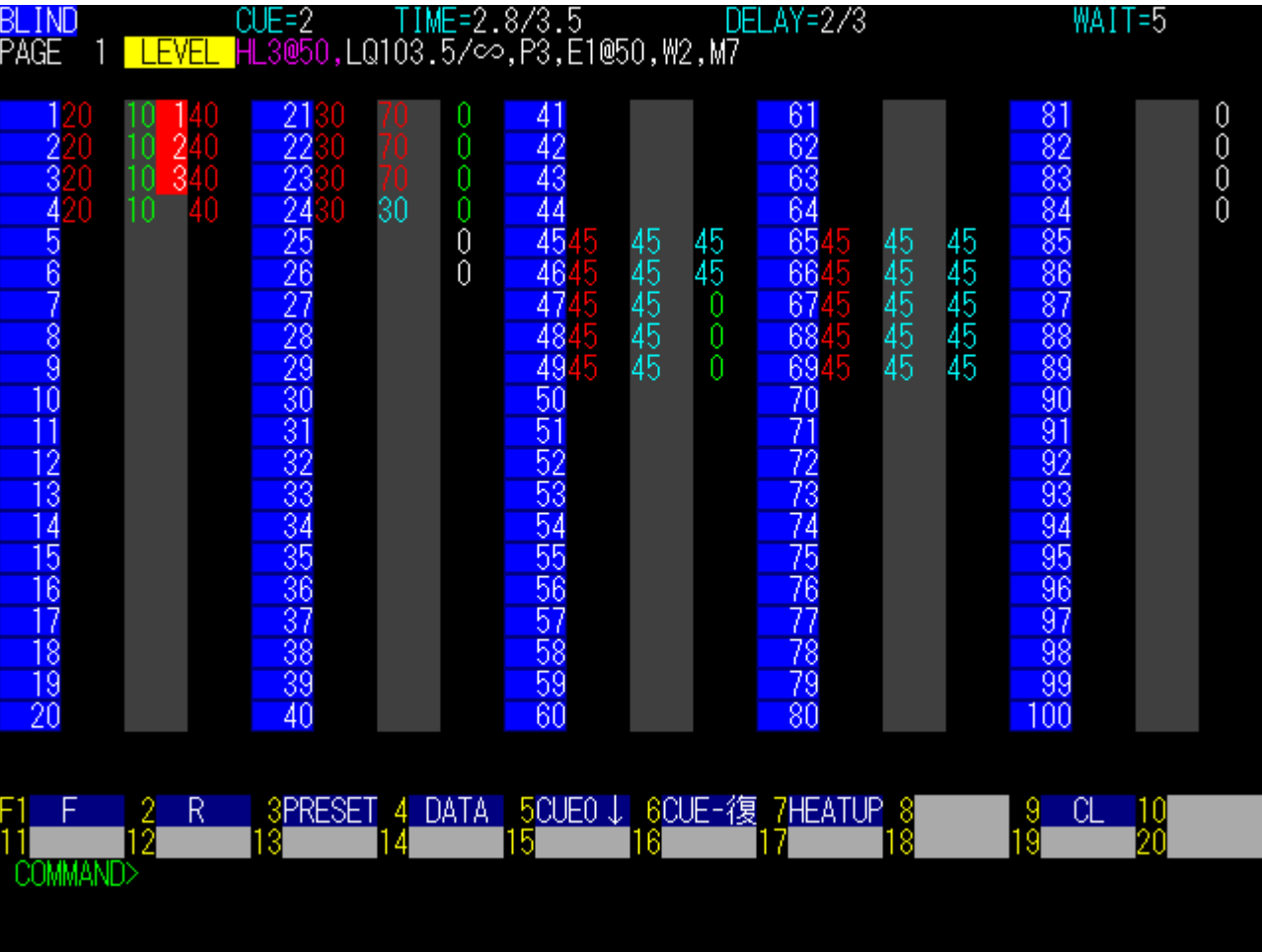
BLIND		CUE=2		TIME=2.8/3.5		DELAY=2/3		WAIT=5											
PAGE 1		LEVEL HL3@50		LQ103.5/∞		P3		E1@50		W2		M7							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
110	210	310	10																
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
70	70	70	30																
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
				45	45	45	45	45											
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
				45	45	45	45	45											
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
F1	F	2	R	3	PRESET	4	DATA	5	CUE0 ↓	6	CUE-復	7	HEATUP	8		9	CL	10	
11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
COMMAND>																			

表示例) 横、3行 (3CUE) 表示モード



14-24

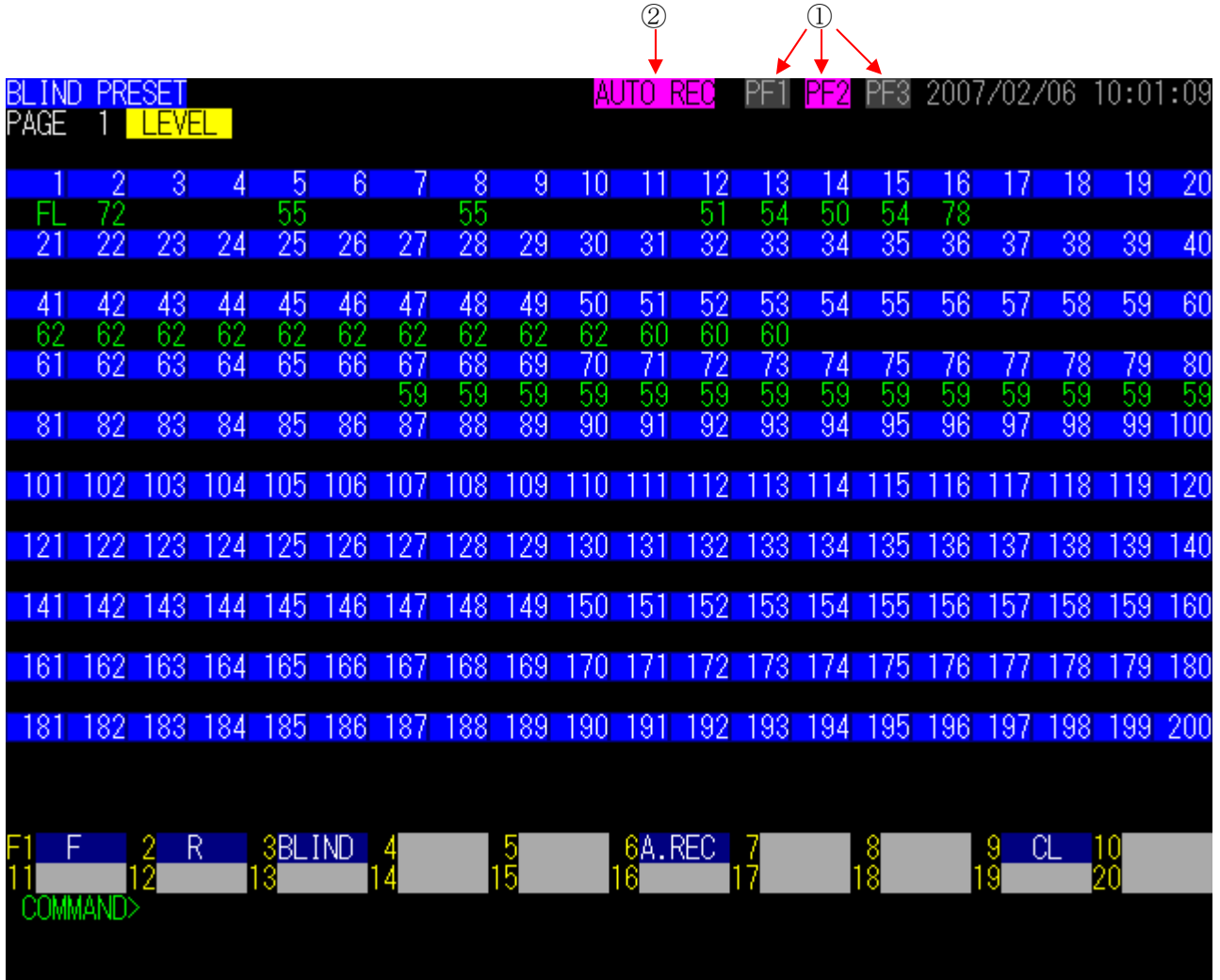
表示例) 縦、3行(3CUE)表示モード



# BLIND PRESET画面の操作説明

## 1) BLIND PRESET画面の表示

BLIND画面にて、**F3 (PRESET)** 押すと下記画面が表示されます。  
CUEのプリセットフェーダ値記憶が行えます。



### ①プリセットフェーダ値作成段の選択状態を表示します。

- 消灯（グレー背景）：プリセットフェーダ値作成段が選択されていない状態。
- 点灯（マゼンタ背景）：プリセットフェーダ値作成段として選択されている段。  
(PF1,PF2,PF3のいずれか)

### ②AUTO RECモードの選択状態を表示します。

- 消灯（グレー背景）：AUTO RECモードが選択されていない状態。
- 点灯（マゼンタ背景）：AUTO RECモードが選択されている状態。  
CUE記憶の際、自動的にCUE番号を+1とさせるモードです。

## 2) ファンクションの切替

**SHIFT** 釦を押すたびにF 1～10とF 11からF 20が切り替わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



## 3) CUEの記憶

手順1) プリセットフェーダでレベルを作成する

プリセットパネルの**PF 1**、**PF 2**、**PF 3**を押し、

プリセットフェーダ値作成段を選択します。

選択した段のプリセットフェーダで記憶レベルを作成しておきます。

手順2) CUEに記憶する

※記憶済みのCUEに記憶する場合、「いいですか?」と上書きの確認メッセージが表示されますので、もう一回**ENTER** 釦を押してください。

> **CUE** **CUE番号** **ENTER** いいですか? **ENTER**

例) CUE 1に記憶する

> **CUE** **1** **ENTER**

例) CUE 1 (記憶済み) に上書き記憶する

> **CUE** **1** **ENTER** いいですか? **ENTER**

## 4) AUTO RECモードでのCUEの記憶

手順1) プリセットフェーダでレベルを作成する

プリセットパネルの**PF 1**、**PF 2**、**PF 3**を押し、

プリセットフェーダ値作成段を選択します。

選択した段のプリセットフェーダで記憶レベルを作成しておきます。

手順2) AUTO RECモードにする

> **F 6 (A. REC)**

手順3) CUEに記憶する

> **CUE** **CUE番号** **ENTER**

例) CUE 1に記憶する

> **CUE** **1** **ENTER**

> **CUE** **2** ←CUE 1 記憶後、自動的にCUE 番号+ 1 された番号となる。



# L I V E 画面

## 概要

---

この画面では、CUE、サブマスター、エフェクト、ワイヤレス、F I XなどのCHレベルの最終出力状態を表示します。

実明かり出力しながらのCHレベル操作は、CUEのCHレベル（S T A G E）を操作します。もし、CHレベルよりも高いレベルがサブマスターなど他の制御から出力されている場合は、画面上には高い方のレベルが表示されます。

操作方法は、B L I N D画面と同様です。

※フェード中にCHレベルを操作する場合はCUEのフェード中レベルを操作するため、CH番号またはG R O U P番号の後に@または%を指定した時点のレベルで、フェードからはずれず。

※CUEへの記憶は、エフェクトを除いたCHレベルをC L E A N U Pで記憶します。

## 操作説明

※操作方法は、B L I N D画面と同様です。B L I N D画面の操作説明を参照してください。

### 1) 画面の表示

セッティングパネルの **L I V E** 釦を押すと下記画面が表示されます。

LIVE	CUE=1				TIME=5				DELAY=				WAIT=						
PAGE	1	LEVEL	NEXT番号順																
	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12	13	14	15	16	17	18	19	20
59	20	20	0					50	50	75	50	50	50	50					
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
30	30	30	30																
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
				45	45	45	45	45	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	97	97	97	97															
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	97	97	97	97															
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
F1	2	3	持込卓	4	DATA	5	6	7	8	9	CL	10							
11	12	13		14		15	16	17	18	19		20							
COMMAND>																			

### 2) ファンクションの切り換え

**SHIFT** 釦を押すたびに、F 1 ～ 1 0 と F 1 1 から F 2 0 が切り換わります。

(F1～F10)

			持込卓	DATA							CL								
--	--	--	-----	------	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--

(F11～F20)

CH lay	1/3	ALL/PT	DSPmod	NEXT順	演タイ			< Page	Page >										
--------	-----	--------	--------	-------	-----	--	--	--------	--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

### 3) レベル色の説明

- ・実行キューの前のキューからアップしているレベル : 赤
- ・実行キューの前のキューからダウンしているレベル : 緑
- ・実行キューの前のキューから継続しているレベル : 水色
- ・ヒートアップレベル : 水色
- ・プリセットフェーダ操作によるレベル : 水色
- ・タッチ操作によるレベル : 水色
- ・実行キューの前のキューに影響されないレベル : 白  
(STAGE画面の場合、前CUEと同じレベルだが出力している状態。REV操作すると、この状態になるチャンネルがあります。)
- ・レベル操作を行い、記憶していない状態。 : 黄色
- ・サブマスターのインヒビット中のレベル : 黄色
- ・サブマスター操作によるレベル : 紫
- ・ワイヤレス操作によるレベル : 明るい水色
- ・持込卓からの入力レベル : 明るい紫
- ・エフェクト再生によるレベル : 暗い白
- ・CH固定制御 (F I X) レベル : 淡い緑
- ・CHフリー操作によるレベル : オレンジ
- ・サブマスター及びプリセットフェーダのクロス操作中のレベル : 淡い紫
- ・CHシュートレベル : ベージュ

### 4) NEXT-CUEレベルデータの表示切り換え

**F15 (NEXT順)** 釦を押す度に、NEXT-CUEのレベル表示データを「CUE番号順」又は「CUE再生順」に切り換えます。

※トラッキングの記憶処理はCUEの番号順に行いますので、再生順表示モード中に、NEXT-CUEが番号順と不一致になった場合は、画面の下部に、不一致になった旨が表示されます。

## 持ち込み卓入力レベル画面

### 1) 画面の表示

L I V E 画面で **F 3 (持ち込卓)** 釦を押すと、下記画面が表示されます。

再度 **F 3 (L I V E)** 釦を押すと L I V E 画面に戻ります。

持ち込卓入力レベル																			2007/02/07 19:39:25								
PAGE	1	LEVEL																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200								
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41								
F1	2	3	LIVE	4	5	6	7	8	9	CL	10																
11	12	13		14	15	16	17	18	19	20																	
COMMAND>																											

### 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードの **F 1 2 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F 1 ~ F 1 0 と F 1 1 ~ F 2 0 が切り換わります

(F1~F10)

			LIVE														CL	MENU
--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	------

(F11~F20)

																	< Page	Page >	MENU
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--------	--------	------

### 3) レベル表示色

持ち込卓からの入力レベル

: 明るい紫

# S T A G E 画面

## 概要

---

この画面では、ACTUAL CUEのフェード終了時CHレベルを表示し、  
実明かり出力しながら修正できます。  
操作方法は、BLIND画面と同様です。

フェード中にCHレベルを操作する場合は目標値を操作するため、  
画面上のレベルへ向かってフェードしていきます。

また、クロスモード時のNEXT CUE修正時は、NEXT CUEのCHレベルを表示し、  
NEXT CUEの修正ができます。

セッティングパネルの **STAGE** 釦を押すと下記画面が表示されます。

STAGE 画面が表示されている状態で **STAGE** 釦を押すと、プリセットフェーダでのアクチュアルキュー修正が可能になります。

プリセットフェーダと一致状態のチャンネルは、画面上のチャンネル番号がピンク色に変わります。

**STAGE** 釦を再度押すと解除されます。

また、アクチュアルキューが実行中の場合、画面下の方に **ACTUAL CUE 進行中** と表示されます。

この表示は STAGE 画面だけに表示されます。

STAGE

CUE=2

TIME=2.8/3.5

DELAY=2/3

WAIT=5

PAGE

1

LEVEL

NEXT番号順

HL3@50,LQ103.5/∞,P3,E1@50,W2,M7

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
159	210	310	10	0	0	0	0	0	0	75	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
70	70	70	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
0	0	0	0	45	45	45	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
0	0	0	0	45	45	45	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ACTUAL CUE 進行中。

F1

F

2

R

3SHOOT

4

DATA

5ACT ↓

6NEXT ↓

7HEATUP

8

9

CL

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

COMMAND>

## 2) ファクションの切り換え

SHIFT 釦を押すたびに F 1 ~ 1 0 と F 1 1 から F 2 0 が切り換わります。

(F1~F10)

(11-110)

F	R	SHOOT	DATA	ACT ↓	NEXT ↓	HEATUP		CL	
---	---	-------	------	-------	--------	--------	--	----	--

(F11~F20)

CH lav 1/3 ALL/PT DSPmod NEXT順 < Page Page >

## 操作説明

※下記以外の操作は、BLIND画面と同様です。BLIND画面の操作説明を参照してください。

### 1) 画面上の内容を記憶する

#### 1. 1) 画面上に呼び出したCUE番号を上書き記憶する。

>

例) CUE 1 に上書き記憶する

>

#### 1. 2) CUE番号を変えて記憶する。

>

例) CUE 1. 5として記憶する

既に記憶されているCUE番号を入力した場合は、  
上書きしていいかメッセージ表示されます。

>      いいですか?

※ACTUALキューを別番号で記憶した場合、このキュー番号がACTUALキューに切り換わります。

### 2) シューティング操作

釦を押すと、シューティングモードになります。

チャンネルを選び、レベル点灯した時点で、キューの明かりは消え、  
指定チャンネルの明かりだけになります。

再度 釦を押すと、アクチュアルキューの明かりにカットチェンジで戻ります。

#### 2. 1) チャンネルを指定して、レベルを付けて点灯する。

>

例) CH1を50%で点灯する

>

#### 2. 2) 次の(+1)のチャンネルを点灯する。NEXT操作直前のチャンネル点灯は消灯します。

点灯レベルは前で指定したレベルになります。

>

#### 2. 3) 前(-1)のチャンネルを点灯する。LAST操作直前のチャンネル点灯は消灯します。

点灯レベルは前で指定したレベルになります。

>

### 3) チャンネル表示モードの切替

**F13 (DSPmod)** 釦を押す事で、以下の様に表示モードが切り替わります。  
レベル → CHコメント → レベル

### 4) NEXT-CUEレベルデータの表示切替

**F15 (NEXT順)** 釦を押す度に、NEXT-CUEのレベル表示データを「CUE番号順」又は「CUE再生順」に切り替えます。

※トラッキングの記憶処理はCUEの番号順に行いますので、再生順表示モード中に、NEXT-CUEが番号順と不一致になった場合は、画面の下部に、不一致になった旨が表示されます。

### 5) 一時修正レベルの継続

**@**又は**@COLOR**操作でチャンネルレベル指定中（レベル表示がピンクタイル色）のまま、次のCUEをGOした場合、チャンネルレベル指定中のレベルは強制的に出力されます。次のキューが継続レベル（水色表示）でなくても強制的に出力されます。但し、チャンネルレベル指定をやめた（STAGE画面以外にする、または、コマンドラインを消すなどの）場合は、次のキュー再生から通常制御にもどります。また、チャンネルレベル指定中（レベル表示がピンクタイル色）ではなく、一時修正したチャンネル（レベル表示が黄色文字）は、次のCUEをGOした場合、修正前の記憶レベルで再生されます。



## NEXT CUE修正（クロスモード時）

### 1) 画面イメージ

当画面は、プレイバックの再生モードがクロスモードの時に、NEXT CUEを画面に呼び込むか、NEXT CUEの修正を開始すると、下記画面が表示されます。

STAGE画面（NEXT CUE 選択中）が表示されている状態で[STAGE]釦を押すと、プリセットフェーダでのNEXTキュー修正が可能になります。プリセットフェーダと一致状態のチャンネルは、画面上のチャンネル番号がピンク色に変わります。

[STAGE]釦を再度押すと解除されます。

また、NEXTキュー選択中の場合、画面下の方に

NEXT CUE 選択中 クロスフェード中に修正を行うと実明かりに反映します。と表示されます。

STAGE	CUE=2		TIME=2.8/3.5		DELAY=2/3		WAIT=5													
PAGE	1	LEVEL	NEXT再生順HL3@50,LQ103.5/∞,P3,E1@50,W2,M7																	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
110	210	310	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
70	70	70	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
0	0	0	0	45	45	45	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
0	0	0	0	45	45	45	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
NEXT CUE 選択中。クロスフェード中に修正を行うと実明かりに反映されます。																				
11CH	lay	12	1/3	13ALL/PT	14DSPmod	15NEXT	順	16		17		18< Page	19Page	>20						
11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
COMMAND>																				

2) NEXT CUEを画面呼び出す。

> NEXT CUE番号 ↓

または、

> F6 (NEXT↓)

例) NEXT CUEであるCUE3を呼び出す。

> CUE 3 ↓

3) ACTUAL CUEを画面呼び出す。

> ACTUAL CUE番号 ↓

または、

> F5 (ACT ↓)

例) ACTUAL CUEであるCUE2を呼び出す。

> CUE 2 ↓

# TRACK SHEET画面

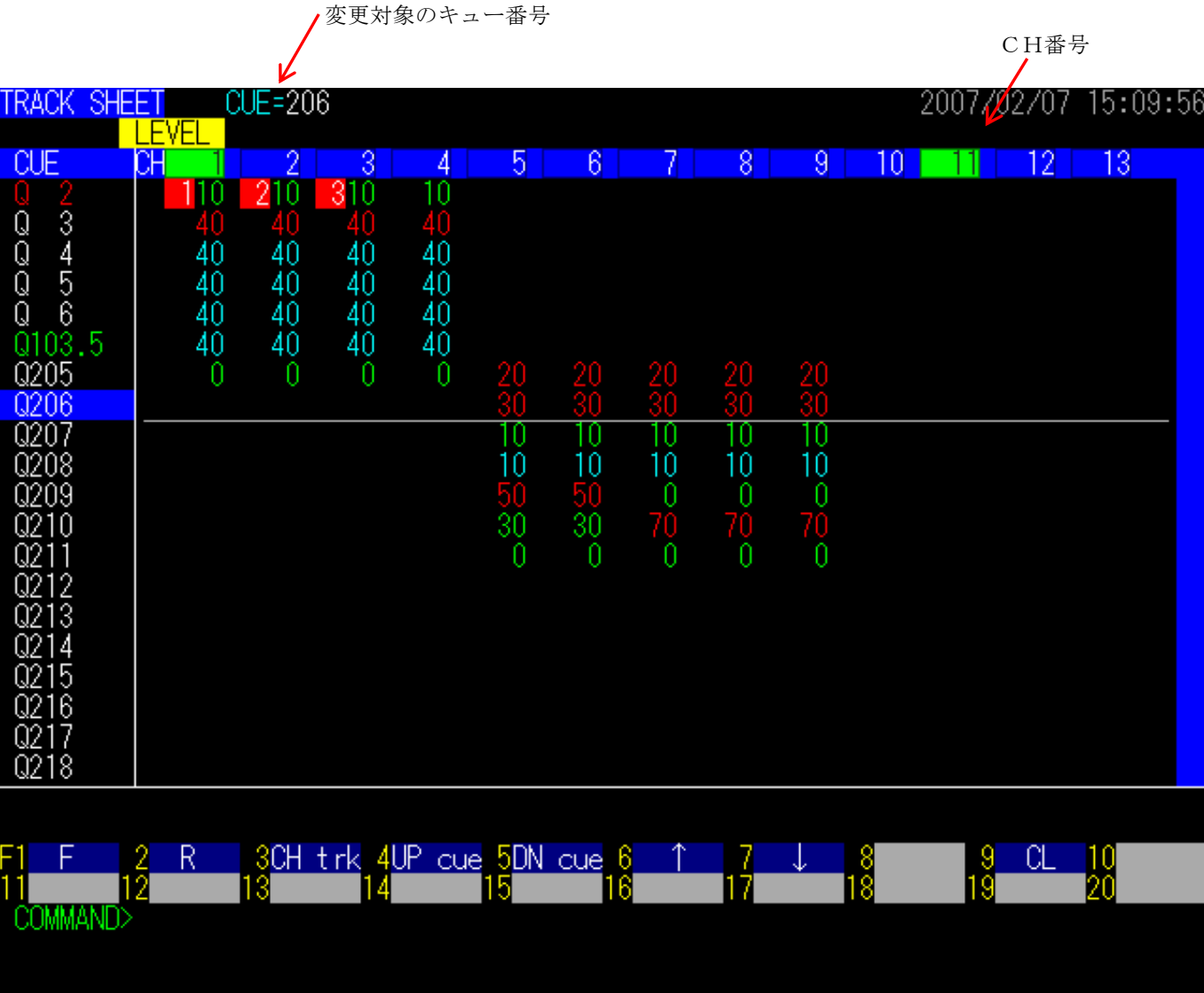
## キューについて

本画面では、複数キューのCHレベルを画面上に表示し、任意のキューのCHレベルを設定できます。

## 操作説明

1) 画面の表示

セッティングパネルのTRACK釦を押すと、下記画面が表示されます。



## 2) ファンクションをF11～F20に切り換える。

SHIFT釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



## 3) 変更したいキューを画面上に呼び出します。指定したキューが在れば、画面上に表示されます。

### 3. 1) 任意のキューを呼び出します。

> CUE キュー番号 ↵

例) キュー4を画面上に呼び出します。

> CUE4

### 3. 2) 現在選ばれているキューの次のキューを呼び出します。

> F1 (F)

### 3. 3) 現在選ばれているキューの前のキューを呼び出します。

> F2 (R)

## 4) CHレベルを変更します。

> CH番号 @ レベル

または

> CH番号 @ レベルホイール

例1) CH1のレベルを100%とする

> 1 @FL

例2) CH1のレベルを80%とする

> 1 @ 80

例3) CH1のレベルをレベルホイールで加減する。

> 1 @ レベルホイール

## 5) キューを記憶する

### 5. 1) 選択中のキューをキューオンリーで上書き記憶する

>

### 5. 2) 選択中のキューをトラッキングで上書き記憶する

>

### 5. 3) 選択中のキューをキューオンリーで別番号を付けて記憶する

※指定したキューが既に記憶済みの場合、メッセージの後に再度を押して下さい。

>

例) キュー4. 5として記憶する。

> CUE 4. 5 ↵

### 5. 4) 選択中のキューをトラッキングで別番号を付けて記憶する

※指定したキューが既に記憶済みの場合、メッセージの後に再度を押して下さい。

>

例) キュー4. 5として記憶する。

> CUE 4 TRACKING ↵

## 6) キューをコピーする

>

例) キュー4をキュー104にコピーする。

> CUE 4 COPY CUE 104 ↵ ↵

## 7) キューを削除する

>

例) キュー4を削除する。

> CUE 4 RESET ↵ ↵

## 8) キューの表示を1行スクロールする

1行上にスクロール:

1行下にスクロール:

## 9) キューの表示をページ切替する

ページ送り:

ページ戻し:

10) CHの表示をページ切替する

ページ送り: 

F19 (Page>)
-------------

  
ページ戻し: 

F18 (Page<)
-------------

11) CHをコピーする

※全てのキューに渡ってコピーが行なわれます。

> 

CH番号 (コピー元)
-------------

COPY
------

CH番号 (コピー先)
-------------

↵
---

↵
---

例) CH4をCH104にコピーする。

> CH4 COPY CH104 ↵ ↵

# CH TRACK画面の操作説明

本画面では、指定CHを複数キューにわたって表示し、任意のキューのCHレベルを設定できます。

1) 画面の表示

F3 (CH t r k)を押すと下記画面が表示されます。  
また、再度F3 (TRACK)を押す事でTRACK SHEET画面に戻ります。

変更するキュー番号

CH TRACK CUE=206 CH= 5 COMMENT= 2007/02/07 15:29:12

LEVEL											
CUE	LVL	CUE	LVL	CUE	LVL	CUE	LVL	CUE	LVL	CUE	LVL
Q 1		Q218									
Q 2		Q219									
Q 3		Q220									
Q 4		Q221									
Q 5		Q222									
Q 6		Q223									
Q103.5		Q224									
Q205	20	Q225									
Q206	30	Q226									
Q207	10										
Q208	10										
Q209	50										
Q210	30										
Q211	0										
Q212											
Q213											
Q214											
Q215											
Q216											
Q217											

F1 F 2 R 3 TRACK 4 LAST 5 NEXT 6 ↑ 7 ↓ 8 9 CL 10  
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
COMMAND>

2) ファンクションをF11～F20に切り換える。

SHIFT 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

F R TRACK LAST NEXT ↑ ↓ CL

(F11～F20)

DspMod < Page Page >

3) 任意のCHを表示する。

CH番号  ↵

例) CH126のCH TRACK画面を表示する。  
>126 ↵

4) 次または前のCHを表示する。

次のCHを表示:

前のCHを表示:

5) 変更するCUEを指定する。

CUE  CUE番号  ↵

例) 変更するCUEを5とする。  
>CUE 5 ↵

6) 変更CUEのCHレベルを変更する。

@  又は レベルエンコーダ

例) CH126のレベルを20にする。  
>CH126@20

7) 変更したCHレベルをトラッキングで記憶する。

TRACKING

8) 変更したCHレベルをキューオンリーで記憶する。

9) 変更したCHレベルを指定したCUEまで強制的に記憶する。

CUE  CUE番号  CUE番号

例) キュー4〜10へ記憶  
> CUE4〜CUE10 ↵ ↵

10) 現在の変更CUEを次または前のCUEとする。

次のCUEを変更CUEとする:

前のCUEを変更CUEとする:

11) CUEの表示を1行スクロールする。

1行上にスクロールする:

1行下にスクロールする:



## 12) CUEの表示を1画面分切り替える。

次のページを表示する: 

F19 (Page>)
-------------

  
 前のページを表示する: 

F18 (<Page)
-------------

## 13) CHをコピーする

※全てのキューに渡ってコピーが行なわれます。

> 

CH番号 (コピー元)
-------------

COPY
------

CH番号 (コピー先)
-------------

·
---

·
---

例) CH4をCH104にコピーする。

> CH4 COPY CH104 ↵ ↵

# SUBMASTER画面

## 機能

サブマスタフェーダへのCHレベル、CUE、EFFECTの割付とCHレベルの編集を行う事が出来ます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

セッティングパネルの[SM]を押すと、下記画面が表示されます。

本画面では仕込ページの内容が表示されます。

ロック機能中のバンク、ページ番号表示

インヒビット機能中のバンク、ページ番号表示

I：インヒビット中（橙色） L：ロック中（緑色）、P：パイルオン（灰色）

SUBMASTER LIST			BANK 1 SM実-P 1 SM仕-P 1		
SMBPG	COMMENT	M種類CH# or CUE# or EFFECT#			
1	SM-----01	P CUE 1			
2	SM-----02	P CUE103.5			
3	SM-----03	P EF 1			
4	SM-----04	I CH 4@FL			
5	SM-----05	L CH 5@FL			
6	SM-----06	P CH 6@FL			
7	SM-----07	P CH 7@FL			
8	SM-----08	P CH 8@FL			
9	SM-----09	P CH 9@FL			
10	SM-----10	P CH 10@FL			
11	SM-----11	P CH 11@FL			
12	SM-----12	P CH 12@FL			
13	SM-----13	P CH 13@FL			
14	SM-----14	P CH 14@FL			
15	SM-----15	P CH 15@FL			
16	SM-----16	P CH 16@FL			
17	SM-----17	P CH 17@FL			
18	SM-----18	P CH 18@FL			
19	SM-----19	P CH 19@FL			
20	SM-----20	P CH 20@FL			

F1	2	3	SM DATA	4	BANK	5	SM実-P	6	SM仕-P	7		8		9	CL	10
11	12	13		14		15		16		17		18		19		20

COMMAND>



## 4) SMフェーダへのGROUP番号によるCH割り付け (複数可)

## 4. 1) 実行ページのSMフェーダへのGROUP番号によるCH割り付け

※CH割り付けのあるSMの場合、CHが追加されます。

>     ※  
 ※サブマスタパネルの釦

例) GROUP 1 に割り付いているCHをSMフェーダの1 に割り付け

> GROUP 1   ⇕   

## 4. 2) 仕込ページのSMフェーダへのGROUP番号によるCH割り付け

>

例) GROUP 1 に割り付いているCHをSMフェーダの1 に割り付け

> GROUP 1   ⇕   SM 1   

## 5) SMフェーダへのCUE割り付け

※CUEは複数指定できません。

## 5. 1) 実行ページのSMフェーダへのCUE割り付け

>    ※

※サブマスタパネルの釦

例) CUE 2 をSMフェーダの1 に割り付け

> CUE 2   ⇕   

## 5. 2) 仕込ページのSMフェーダへのCUE割り付け

>

例) CUE 2 をSMフェーダの1 に割り付け

> CUE 2   ⇕   SM 1   

## 6) SMフェーダへのEFFECT割り付け (複数可)

## 6. 1) 実行ページのSMフェーダへのEFFECT割り付け

>    ※

※サブマスタパネルの釦

例) EFFECT 2 をSMフェーダの1 に割り付け

> EFFECT 2   ⇕   

## 6. 2) 仕込ページのSMフェーダへのEFFECT割り付け

>

例) EFFECT 2 をSMフェーダの1 に割り付け

> EFFECT 2   ⇕   SM 1

## 7) SMフェーダの割り付けデータ一括解除

## 7. 1) 実行ページのSMフェーダの割り付けデータ一括解除

> RESET ⇧ REC/⇩※

※サブマスタパネルの釦

例) SMフェーダ1のCH割り付けを一括解除

> RESET ⇧ REC/⇩

## 7. 2) 仕込ページのSMフェーダの割り付けデータ一括解除

> RESET ⇧ SM SM番号 ⇩

例) SMフェーダ1のCH割り付けを一括解除

> RESET ⇧ SM1 ⇩

## 8) CH番号（複数可）指定によるSMフェーダのCH割り付け解除

## 8. 1) 実行ページのSMフェーダのCH割り付け解除

> CH番号（複数可） RESET ⇧ REC/⇩※

※サブマスタパネルの釦

例) SMフェーダ1からCH2の割り付けを解除

> CH2 RESET ⇧ REC/⇩

## 8. 2) 仕込ページのSMフェーダのCH割り付け解除

> CH番号（複数可） RESET ⇧ SM SM番号 ⇩

例) SMフェーダ1からCH2の割り付けを解除

> CH2 RESET ⇧ SM1 ⇩

## 9) GROUP番号（複数可）指定によるSMフェーダのCH割り付け解除

## 9. 1) 実行ページのSMフェーダのGROUP番号指定によるCH割り付け解除

> GROUP GROUP番号（複数可） RESET ⇧ REC/⇩※

※サブマスタパネルの釦

例) SMフェーダ1からGROUP2に割り付いているCHの割り付けを解除

> GROUP2 RESET ⇧ REC/⇩

## 9. 2) 仕込ページのSMフェーダのGROUP番号指定によるCH割り付け解除

> GROUP GROUP番号（複数可） RESET ⇧ SM SM番号 ⇩

例) SMフェーダ1からGROUP2に割り付いているCHの割り付けを解除

> GROUP2 RESET ⇧ SM1 ⇩

## 10) EFFECT番号（複数可）指定によるSMフェーダのEFFECT割り付け解除

## 10. 1) 実行ページのSMフェーダのEFFECT割り付け解除

> EFFECT EFFECT番号（複数可） RESET ⇕ REC/↓ ※

※サブマスタパネルの釦

例) SMフェーダ1からEFFECT2に割り付いているCHの割り付けを解除

> EFFECT2 RESET ⇕ REC/↓

## 10. 2) 仕込ページのSMフェーダのEFFECT割り付け解除

> EFFECT EFFECT番号（複数可） RESET ⇕ SM SM番号 ↵

例) SMフェーダ1からEFFECT2に割り付いているCHの割り付けを解除

> EFFECT2 RESET ⇕ SM1 ↵

## 11) SMフェーダへのCH連続割り付け

※インヒビット、ロック機能中のSMフェーダの割付は、変更されません。

※CHは複数指定出来ません。

SUBMASTERウィンドウのSEQ釦を押してON（LED点灯）状態にします。

その後、「3）SMフェーダへのCH割り付け（複数可）」の操作を行います。

連続割付されるとSEQ釦のLEDは消灯します。

## 12) SMフェーダへのCUE連続割り付け

※インヒビット、ロック機能中のSMフェーダの割付は、変更されません。

※CUEは複数指定出来ません。

SUBMASTERウィンドウのSEQ釦を押してON（LED点灯）状態にします。

その後、「5）SMフェーダへのCUE割り付け」の操作を行います。

連続割付されるとSEQ釦のLEDは消灯します。

## 13) SMフェーダへのEFFECT連続割り付け

※インヒビット、ロック機能中のSMフェーダの割付は、変更されません。

※EFFECTは複数指定出来ません。

SUBMASTERウィンドウのSEQ釦を押してON（LED点灯）状態にします。

その後、「6）SMフェーダへのEFFECT割り付け（複数可）」の操作を行います。

連続割付されるとSEQ釦のLEDは消灯します。

## 14) SMフェーダの割り付けデータ連続解除

※インヒビット、ロック機能中のSMフェーダの割付は、変更されません。

サブマスタパネルのSEQ釦を押してON（LED点灯）状態にします。

その後、「4）SMフェーダの割り付けデータ一括解除」の操作を行います。

連続割付されるとSEQ釦のLEDは消灯します。

## 8) スワップ操作

>

例) SM2とSM4の内容を入れ替え

> SM2 SWAP SM4  いいですか?

SM	割付		SM	割付
1	101		1	101
2	102	↘	2	104
3	103		3	103
4	104	↗	4	102
5	105		5	105
6	106		6	106

## 9) シフト操作

>

例) SM2以下の内容を4以下に移動し、空きフェーダを作る

> SM2 SHIFT SM4  いいですか?

後半のサブマスターが削除される場合は、実行できません。

SM	割付		SM	割付
1	101		1	101
2	102	↘	2	
3	103	↘	3	
4	104	↘	4	102
5	105	↘	5	103
6	106	↘	6	104

## 10) SUBMASTERのデリート操作 (空きを作る)

>

例) SM2～4の内容を削除し、間を詰める

> SM2 DELETE SM4  いいですか?

SM	割付		SM	割付
1	101		1	101
2	102	↗	2	104
3	103	↗	3	
4	104	↗	4	106
5		↗	5	107
6	106	↗	6	108

## 1 1) インサート操作

>

例1) SM2を4に移動し、3～4を2～3に移動する。

> SM2 INESRT SM4  いいですか?

SM	割付		SM	割付
1	101		1	101
2	102	→	2	103
3	103	→	3	104
4	104	→	4	102
5	105		5	105
6	106		6	106

例2) SM4を2に移動し、2～3を3～4に移動する。

> SM4 INESRT SM2  いいですか?

SM	割付		SM	割付
1	101		1	101
2	103	→	2	102
3	104	→	3	103
4	102	→	4	104
5	105		5	105
6	106		6	106

## 1 2) SUBMASTER画面でCHレベルの編集を行う

>

例) SM1のCHレベル割付画面を表示する

> SM 1

## 1 3) SMバンク、SM実行ページとSM仕込ページの変更

※別紙『SMバンクとSMページの変更方法』を参照して下さい。

※仕込ページが実行ページと同じ場合、画面での記憶（仕込ページ内の）変更を行うと、  
実明かりも変更されます。



## SUBMASTER画面の操作説明

### 1) 画面の表示

SUBMASTER LIST画面で[F 3 (SMDATA)] 釦を押すと、  
下記画面が表示されます。

[F 3 (SM LST)] 釦を押すとSUBMASTER LIST画面に戻ります。

SUBMASTER																			
SM=5 CH=5 COMMENT=SM-----05 BANK 1 SM実-P 1 SM仕-P 1																			
PAGE 1 LEVEL																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
				FL				50	50	50	50	50	50	50					
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
								77	77	77	77								
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	20	20	20	20	20	20													
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	20	20	20	20	20	20													
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
F1	2	3	SM LST	4	BANK	5	SM実-P	6	SM仕-P	7		8		9	CL	10			
11	12	13		14		15		16		17		18		19		20			
COMMAND>																			

### 2) ファンクション表示の切り替え

SETTINGパネルの[SHIFT] 釦を押すたびに、F 1～F 10とF 11～F 20が切り替わります。

(F1～F10)

			SM LST	BANK	SM実-P	SM仕-P									CL				
--	--	--	--------	------	-------	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--

(F11～F20)

CH lay	1/3	ALL/PT	DSPmod							< Page	Page >								
--------	-----	--------	--------	--	--	--	--	--	--	--------	--------	--	--	--	--	--	--	--	--

### 3) CH (複数可) レベルを指定

>  @

例) CH1のレベルをFLとする

> CH1 @FL

### 4) レベル操作した内容を記憶

※当画面でのSMフェーダの修正操作は一時的な操作ですので、  
記憶したい場合は記憶操作を必ず行って下さい。

※実行ページと仕込ページが同じ場合、修正対象のSMフェーダを上げておくと  
実明かり修正を行なえます。

※実行ページと仕込ページが同じ場合、SMの内容を当画面で変更し、保存操作を行って  
いない状態ではSMフェーダが0の場合であってもフリージングします。

サブマスタパネルのEDIT/CANCEL釦を2度押すか、

SMフェーダを少し上げ、0にするとフリージングが解除されます。

この時変更内容はキャンセルされ、記憶内容の表示に戻ります。

>

# CUE SHEET画面

## 概要

本画面では、キューシート形式で画面上に表示します。  
また、CUEの再生時間、ディレイ時間、ウェイト時間、トリガーデータなどを設定できます。

※タイム、ディレイ、ウェイト、エフェクト割付などの操作手順は、BLIND画面と同様です。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

セッティングパネルの[CUE SHEET]釦を押すと、下記画面が表示されます。

変更対象のキュー番号  
↙

CUE	TIME	DELAY	WAIT	COMMENT	Trigger
Q 1	5			B.O	
Q 2	2.8/3.5	2/3	5	CUE-----02	HL3@50,LQ103.5/∞,P3 ,E1@50,W2,M7
P1	2.8/3.5	2/3		PART1	
P2	2.8/3.5	2/3		PART2	
P3	2.8/3.5	2/3		PART3	
Q 3	5			CUE03	
Q 4	5				
Q 5	MANU	MANU			
Q 6	5				
Q103.5	5				
Q205	5				
Q206	5				
Q207	5				
Q208	5				
Q209	5				
Q210	5				
Q211	5				
Q212	5				
Q213	5				
Q214	5				

F1	F	2	R	3		4	DATA	5		6	↑	7	↓	8		9	CL	10	
11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	

COMMAND>

## 2) ファンクション表示の切り替え

**SHIFT** 釦を押すたびに、F 1 ～F 1 0 と F 1 1 ～F 2 0 が切り替わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



3) 変更したいキューを画面上に呼び出します。指定したキューが在れば、画面上に表示されます。

3. 1) 任意のキューを呼び出します。

> **CUE** キュー番号 **↓**

例) キュー4を画面上に呼び出します。

> CUE 4 **↓**

3. 2) 現在選ばれているキューの次のキューを呼び出します。

> **F 1 (F)**

3. 3) 現在選ばれているキューの前のキューを呼び出します。

> **F 2 (R)**

## 4) キューの表示を1行スクロールする

1行上にスクロール: **F 6 (↑)**

1行下にスクロール: **F 7 (↓)**

## 5) キューの表示をページ切替する

ページ送り: **F 1 9 (P a g e >)**

ページ戻し: **F 1 8 (< P a g e)**

# E F F E C T画面

## 性能

- 1) 記憶E F F E C T数                      最大50
- 2) 1 E F F E C T当たりのS T E P数   最大100
- 3) 同時再生E F F E C T数                最大20 (同一番号は再生できません)
- 4) S T E P毎のタイム                    UP   F A D E  
    0～59m59.99秒 (0.01秒単位)  
    UP   K E E P  
    0～59m59.99秒 (0.01秒単位)  
    D O W N   F A D E  
    設定なし、0～59m59.99秒 (0.01秒単位)  
    D O W N   K E E P  
    設定なし、0～59m59.99秒 (0.01秒単位)

### 5) A T T R I B U T Eの種類、回数、終了時の状態

(種類)	(回数)	(終了時の状態)
・ L O O P	無限または1～999回	S T O P   H O L D、S T O P   O F F
・ R E V E R S E	無限または1～999回	S T O P   H O L D、S T O P   O F F
・ R E T U R N	無限または1～999回	S T O P   H O L D、S T O P   O F F
・ R A N D O M 1	常に無限	
・ R A N D O M 2	常に無限	
・ R A N D O M 3	常に無限	

### 6) S T E P割付種類

- ・ C Hレベル (0～100%)
- ・ 単一CUE (C L E A N U P割付)

※ステップにCUEを割り付けた場合は、そのステップのC H割付は消去されます。

また、CUEが割り付いているステップにC H割付した場合、  
そのステップのCUE割付は消去されます。

※各ステップに割り付いたC Hのレベルのみを再生します。

割り付いていないC Hのレベルは0レベルになります。

※ステップにCUEを割り付けた場合はキューの内容をコピーします。

元のキューを変更しても割り付けた内容は変更されません。

7) STEP数とCH数の関係

1つのエフェクトに割り付けできるCH数とステップ数の関係は、下記のようになっています。

- ・ 10ステップのエフェクトは、平均 900CH
- ・ 20ステップのエフェクトは、平均 440CH
- ・ 30ステップのエフェクトは、平均 290CH
- ・ 40ステップのエフェクトは、平均 210CH
- ・ 50ステップのエフェクトは、平均 160CH
- ・ 60ステップのエフェクトは、平均 130CH
- ・ 70ステップのエフェクトは、平均 110CH
- ・ 80ステップのエフェクトは、平均 90CH
- ・ 90ステップのエフェクトは、平均 80CH
- ・ 100ステップのエフェクトは、平均 70CH

8) コメント            半角10文字(全角可)

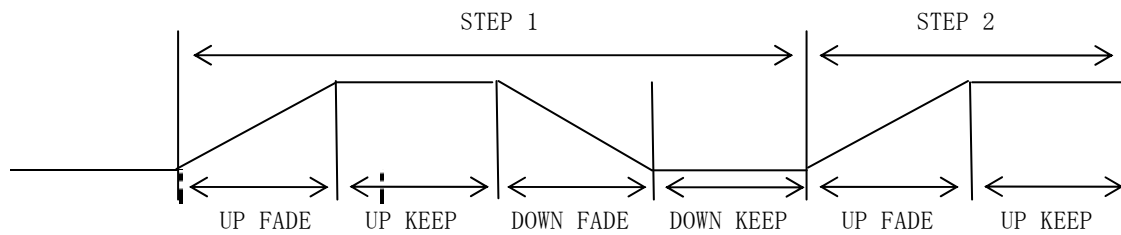
## 機能

---

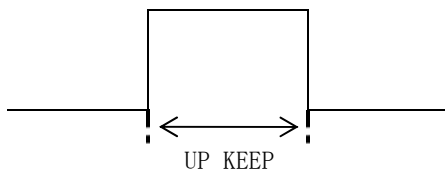
### 1) ATTRIBUTE

- ・ **LOOP**は、1 STEPから最終STEPまでを再生し、これを繰り返します。
- ・ **REVERSE**は、最終STEPから1 STEPに向かって再生し、これを繰り返します。
- ・ **RETURN**は、1 STEPから最終STEPまで再生し、その後、1 STEPに向かって再生し、これを繰り返します。
- ・ **RANDOM1**は、STEPをランダムに選び再生します。  
各STEPのタイムは、STEP一括タイム及びタイム制御で再生します。
- ・ **RANDOM2**は、STEP、タイム(0.01s~0.5s)、タイム制御をランダムに選び再生します。
- ・ **RANDOM3**は、複数(1~3)STEP、タイム(0.01s~0.5s)、タイム制御をランダムに選び再生します。
- ・ **終了時の状態STOP HOLD**は、指定回数分繰り返した後、最後のレベルで点灯保持し、停止します。  
停止した後も再生中と認識されますので、  
CUE進行表示(PLAYBACK)画面には、再生中エフェクト番号が残ります。  
再生終了は、下記の場合となります。
  - a)トリガーで当エフェクトをOFFするCUEをGOさせ、フェードエンドになった場合
  - b)当エフェクトが割り付いているサブマスターのフェーダー位置を0にした場合
- ・ **終了時の状態STOP OFF**は、指定回数分繰り返した後、当エフェクトの明かりを消灯し、終了します。

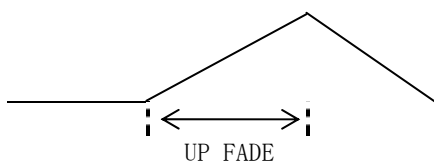
## 2) STEP時間



- ・CUT再生する場合は、UP FADEを0秒とし、DOWN FADE、DOWN KEEPを設定なしにします。



- ・FADE再生する場合は、UP KEEPを0秒とし、DOWN FADE、DOWN KEEPを設定なしにします。





## 操作説明

### 1) 画面を表示する。

セッティングパネルの **E F** 釦を押すと、下記画面が表示されます。



### 2) ファンクション表示の切り換え。

セッティングパネルの **SHIFT** 釦を押すたびに、F 1～F 10とF 11～F 20が切り換わります。

(F1～F10)

F1 STEP 2 S.EDIT 3 E.LIST 4 UpFade 5 DnFade 6 DnKeep 7 UpFade 8 9 CL 10

(F11～F20)

11 MASTER 12 CH 13 14 15 ATTRI 16 17 18 < Page 19 Page > 20

## 3) エフェクト番号リスト画面を表示する。

**F 3 (E. L I S T)** 釦を押すと下記画面が表示されます。

元の画面に戻る場合は**F 3 (E F F E C T)** 釦を押してください。

元のファンクションに戻る場合もE F F E C T 画面で**S H I F T** 釦を押してください。

EFFECT LIST										2007/02/07 08:10:27																																							
TOTAL 4										TOP No. 1										LAST No. 5																													
No. M/S COMMENT										No. M/S COMMENT										No. M/S COMMENT										No. M/S COMMENT										No. M/S COMMENT									
1 EFFECT--01																																																	
2 EFFECT--02																																																	
3M MASTER																																																	
5 SLAVE																																																	

## 4) ステップへのCHレベル指定

> **STEP番号** **=** **CH番号** **@** **レベル** **↵**

例) STEP 1にCH 1を50%で指定

> STEP 1 = CH 1 @ 50 ↵

例) STEP 1にCH 1を100%で指定

> STEP 1 = CH 1 @ FL ↵

または

> STEP 1 = CH 1 ↵

例) STEP 1にCH 1～3を50%で指定

> STEP 1 = CH 1～3 @ 50 ↵

※操作前、そのステップにCUEが指定されていた場合、そのCUE指定は自動的に解除されます。

※新規ステップを作成した時、各タイムは、DEFAULT画面で設定された値となります。

## 5) ステップのCH (複数可) 指定解除

> [STEP番号] [=] [CH番号] [RESET] [↵]

例) STEP1のCH1を指定解除

> STEP1 = CH1 RESET ↵

## 6) ステップへのGROUPによるCH指定

※操作前、そのステップにCUEが指定されていた場合、  
そのCUE指定は自動的に解除されます。

> [STEP番号] [=] [GROUP] [GROUP番号] [@] [レベル] [↵]

例) STEP3にGROUP2 (CH20~23) を100%で指定

> STEP3 = GROUP2@FL ↵

または

> STEP3 = GROUP2 ↵

例) STEP3にGROUP2 (CH20~23) を50%で指定

> STEP3 = GROUP2@50 ↵

例) STEP3にGROUP2~3 (CH20~23、24~26) を50%で指定

> STEP3 = GROUP2~50@50 ↵

## 7) ステップへのGROUP (複数可) によるCH指定解除

※操作前、そのステップに指定されていたCUEまたはCHは、  
自動的に指定解除されます。

> [STEP番号] [=] [GROUP] [GROUP番号] [RESET] [↵]

例) STEP3にGROUP2 (CH20~23) によりCH20~23を指定解除

> STEP3 = GROUP2 RESET ↵

## 8) ステップへのCUE指定

> [STEP番号] [=] [CUE] [CUE番号] [↵]

例) STEP5にCUE1を指定

> STEP5 = CUE1 ↵ ↵

## 9) ステップへのCHまたはCUE指定を一括解除

> [STEP番号] [=] [RESET] [↵]

例) STEP5のCHまたはCUE指定を一括解除

> STEP5 = RESET ↵

## 10) ステップへのUP FADEタイム指定

> [STEP番号] [=] [F4(UpFade)] [時間] [↵]

例) STEP2、4～5にタイム0.05秒を指定

> STEP2+4～5 = UpFade 0.05 ↵

例) STEP2、4～5にタイム2秒を指定

> STEP2+4～5 = UpFade 2 ↵

例) STEP2、4～5にタイム 1分5秒を指定

> STEP2+4～5 = UpFade 1 [min] 5 ↵

## 11) ステップへのUP KEEPタイム指定

> [STEP番号] [=] [F5(UpKeep)] [時間] [↵]

例) STEP2、4～5にタイム0秒を指定

> STEP2+4～5 = UpKeep 0 ↵

## 12) ステップへのDOWN FADEタイム指定

> [STEP番号] [=] [F6(DnFade)] [時間] [↵]

例) STEP2、4～5にタイム0.05秒を指定

> STEP2+4～5 = DownFade 0.05 ↵

例) STEP2、4～5にタイム2秒を指定

> STEP2+4～5 = DownFade 2 ↵

例) STEP2、4～5にタイム 1分5秒を指定

> STEP2+4～5 = DownFade 1 [min] 5 ↵

## 13) ステップへのDOWN KEEPタイム指定

> [STEP番号] [=] [F7(DnKeep)] [時間] [↵]

例) STEP2、4～5にタイム0秒を指定

> STEP2+4～5 = DownKeep 0 ↵

## 14) ステップのDOWN FADEタイムを設定なしにする。

> STEP番号 = F6(DnFade) RESET ↵

例) STEP 2、4～5のDownFadeを設定なしにする。

> STEP 2+4～5 = DownFade RESET ↵

## 15) ステップのDOWN KEEPタイムを設定なしにする。

> STEP番号 = F7(DnKeep) RESET ↵

例) STEP 2、4～5のDownKeepを設定なしにする。

> STEP 2+4～5 = DownKeep RESET ↵

## 16) アトリビュート指定

> F15(ATTRI) ↑、↓、←、→又はテンキー ↵

例) アトリビュートをLOOP、回数を1回、終了時の状態をSTOP OFF指定

> ATTRIBUTE

↑  
この時、下記のようなウィンドウが表示され、↑、↓、←、→又はテンキーで選択。

ATTRIBUTE		
LOOP	1回	STOP-OFF
REVERSE		
RETURN		
RANDOM1		
RANDOM2		
RANDOM3		

回数: ↑、↓を使って、LOOP、REVERSEまたはRETURNにカーソルを持っていき、  
0～9のテンキーを使って1～999の回数を入力します。

無限にする場合は、回数を0にしてください。

STOP-HOLD、STOP-OFF:

↑、↓を使って、LOOP、REVERSEまたはRETURNにカーソルを持っていき、  
←、→を使ってSTOP-HOLD、STOP-OFFを設定します。

### 17) エフェクト記憶

※修正記憶したエフェクトが再生中の場合、再起動操作することなく修正記憶した内容で再生されます。

この時、再生中のエフェクトは、1ステップから再生されます。

> E F F E C T エフェクト番号 ↵

例) 画面上の内容をエフェクト1として記憶

> E F F E C T 1 ↵

例) 画面上の内容を同じエフェクト番号に上書き記憶  
エフェクト番号入力を省略できます。

> ↵ ↵

### 18) エフェクト画面読み出し

> E F F E C T エフェクト番号 ↓

例) 画面上にエフェクト1を読み出す

> E F F E C T 1 ↓

※読み出す前に画面上に表示されているデータは抹消されますので、  
記憶操作を行ったあと読み出してください。

### 19) エフェクト記憶削除

> E F F E C T エフェクト番号 R E S E T ↵ ↵

例) エフェクト2の記憶を削除

> E F F E C T 2 R E S E T ↵ ↵

## 20) ステップデータの編集

**F4(S. EDIT)** 釦を押すと、ファンクション表示が下記に変わります。  
元のファンクションに戻す場合も**F4(S. SET)** 釦を押してください。

(F1~F10)

**F1** **2 S.SET** **3 SHIFT** **4 DELETE** **5** **6 COPY** **7** **8** **9 CL** **10**

(F11~F20)

**11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18 < Page** **19 Page >** **20**

## 20. 1) ステップデータのコピー操作

> **STEP番号** **F6(COPY)** **STEP番号** **↵**

例) STEP 2の各TIME、CH又はCUE割付をSTEP 4にコピー

> STEP 2 COPY STEP 4 ↵

STEP	CH		STEP	CH
1	101@50		1	101@50
2	102@50	→	2	104@50
3	103@50		3	103@50
4	104@50		4	102@50
5	105@50		5	105@50
6	106@50		6	106@50

## 20. 2) ステップデータのシフト操作

> **STEP番号** **F2(SHIFT)** **STEP番号** **↵**

例) STEP 2以下の各TIME、CH又はCUE割付をSTEP 4以下に移動

> STEP 2 SHIFT STEP 4 ↵

STEP	CH		STEP	CH
1	101@50		1	101@50
2	102@50	→	2	
3	103@50		3	
4	104@50		4	102@50
5	105@50		5	103@50
6	106@50	→	6	104@50

## 20. 3) ステップデータのデリート操作

> [STEP番号] [F3(DELETE)] [STEP番号] [↵]

例) STEP 2~4の各TIME、CH又はCUE割付を削除

> STEP2 DELETE STEP4 ↵

STEP	CH		STEP	CH
1	101@50		1	101@50
2	102@50	↗	2	105@50
3	103@50	↗	3	106@50
4	104@50	↗	4	107@50
5	105@50	↗	5	108@50
6	106@50	↗	6	109@50



## エフェクトの再生

### 1) CUE (PART含む) による再生

※同じエフェクト番号は、同時には再生できません。

再生したい場合は、異なる番号で記憶し再生してください。

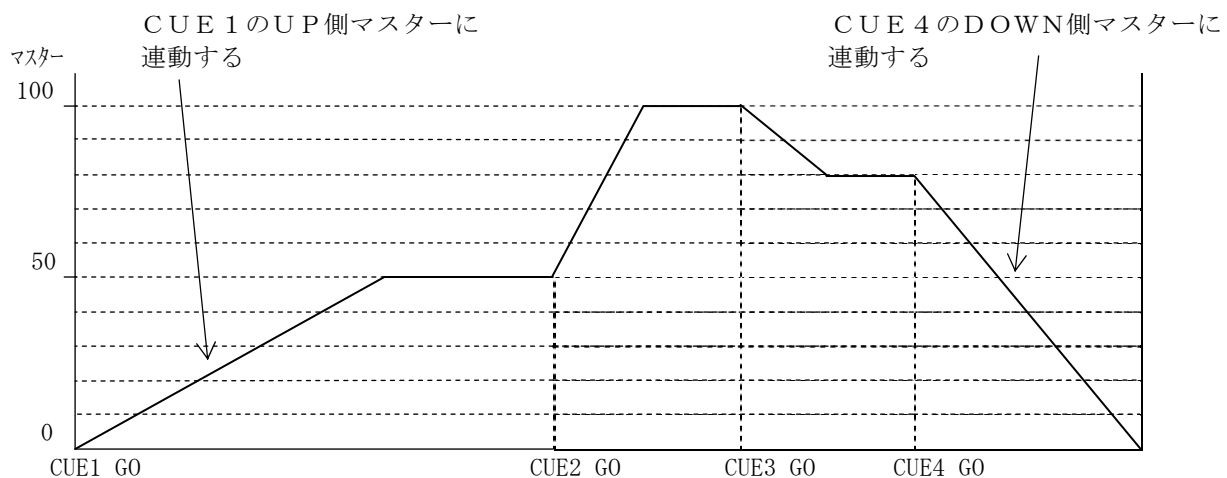
- ・CUE (PART含む) のマスターの制御下で再生されます。
- ・エフェクトのマスターレベルを指定できます。
- ・エフェクト同士、CUEまたは、SMとの同じCHレベルは、ハイレベル優先出力されます。

(LIVE、STAGE、BLIND、CUESHEET画面での仕込例)

>	CUE	1	F 4 (DATA)	EFFECT	@	5	0	↓	↓	マスター50%
>	CUE	2	F 4 (DATA)	EFFECT	5	↓	↓			マスター100%
>	CUE	3	F 4 (DATA)	EFFECT	5	@	8	0	↓	マスター80%
>	CUE	4	F 4 (DATA)	EFFECT	5	@	0	0	↓	マスター0%になり、再生終了する。

(CUEのエフェクト割付と再生マスターイメージ)

CUE	TRIGGER
1	EFFECT5@50
2	EFFECT5
3	EFFECT5@80
4	EFFECT5OFF



## 2) サブマスターによる再生

サブマスターの制御下で再生されます。

(L I V E、S T A G E、B L I N D、S U B M A S T E R、E F F E C T画面での仕込例)

> [EFFECT] [エフェクト番号] [↑] [SM] [SM番号] [↓]

又は

> [EFFECT] [エフェクト番号] [↑] [REC/↓]



SUBMASTERパネル上の釦

例) エフェクト5をサブマスターの1に割付

> EFFECT5 [↑] SM1 [↓]

又は

> EFFECT5 [↑] REC/↓

## 3) 再生中のエフェクト時間修正

※CHレベルのF I X状態 ([GO/FIX]釦のL E D点灯中) になっているエンコーダには割り付けることはできません。

M I X I N Gパネルのエンコーダを上下させることにより、

割り付いているエフェクトの各タイム (T I M E) を均等に加減します。

タイム設定が0秒の場合は修正の対象外となります。

上方向へ動かした場合、再生スピードは早くなり、下方向へ動かした場合、遅くなります。

この場合、一時的な修正ですので記憶内容は変わりません。

エンコーダ上部にある[GO/FIX]釦を押すと修正内容が記憶されます。

もし、E F F E C T画面上に時間修正中のエフェクトを表示している場合は、

修正内容が画面上に表示されます。

・M I X I N Gパネルのエンコーダへのエフェクト割付

(L I V E、S T A G E、B L I N D、S U B M A S T E R、E F F E C T画面での仕込例)

> [EFFECT] [エフェクト番号] [↑] [MIX] [MIXING番号] [↓]

又は

> [EFFECT] [エフェクト番号] [↑] [MANU/↓]



M I X I N Gパネル上の釦

例) エフェクト5をM I X I N Gの1に割付

> EFFECT5 [↑] MIX1 [↓]

又は

> EFFECT5 [↑] MANU/↓

## エフェクトのマスター制御

### 1) 概要

- ・マスターエフェクトとスレーブエフェクトの関係付けを行い、マスターエフェクトがスレーブエフェクトの出力をマスター制御します。
- ・マスターとスレーブは、1対多が可能です。
- ・キューやサブマスターは、マスターエフェクトを制御します。スレーブエフェクトはマスターエフェクトの制御下のため、キューやサブマスターからの直接の制御は受けません。キューの場合、フェードタイムに影響されるのはマスターエフェクトになり、スレーブエフェクトは直接影響されません。
- ・マスター・スレーブ関係にあるエフェクトは、両方が再生されないとも明かりは出ません。単独で再生する場合は、マスター、スレーブの設定を解除します。

例)

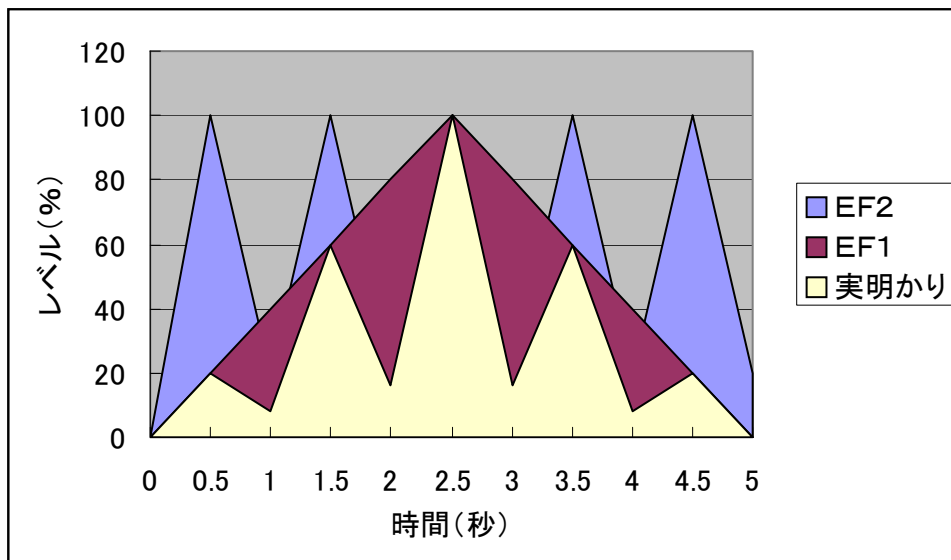
・仕込データ

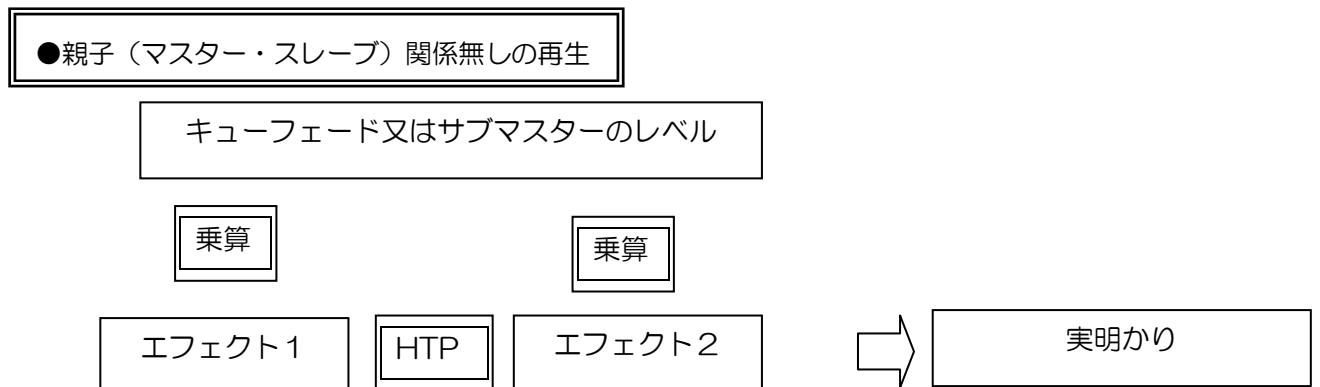
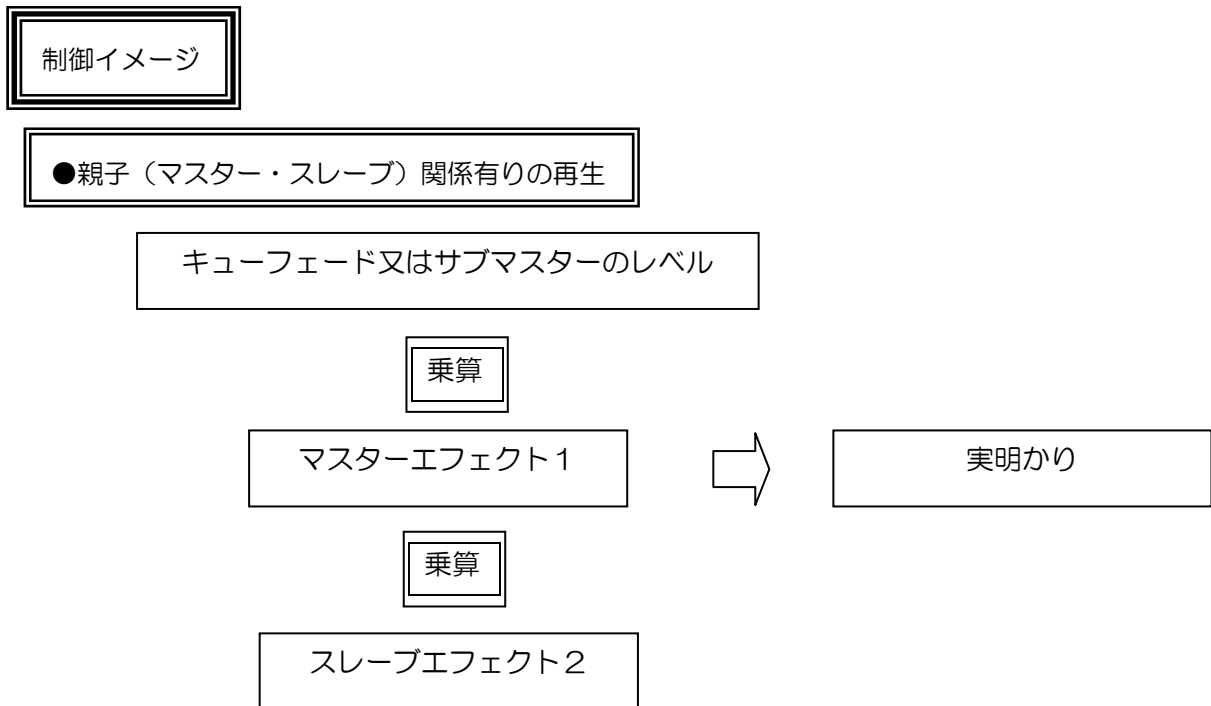
EF1	UP FADE	UP KEEP	割付	マスターエフェクト
STEP1	2.50	0	CH1@FL	
STEP2	2.50	0	CH1@00	

EF2	UP FADE	UP KEEP	割付	マスターEF# 1
STEP1	0.50	0	CH1@FL	
STEP2	0.50	0	CH1@20	

### ・演算概要

時間 (秒)	0	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	...
EF2	00	FL	20	FL	20	FL	20	FL	20	FL	20	...
EF1	00	20	40	60	80	FL	80	60	40	20	00	...
実明かり	00	20	08	60	16	FL	16	60	08	20	00	...





HTPは高いレベルを選択する。

## 2) マスターを設定する。

- ※1. 画面上に呼び出されているエフェクトが、マスターとなります。
- ※2. マスター設定後に、画面上のエフェクトを記憶してください。

> F 1 1 (MASTER)

例) マスターとなる設定をする。

> MASTER EF

画面上に“M”の表示がされます。

## 3) スレーブ設定をする。

- ※1. 画面上に呼び出されているエフェクトが、スレーブとなります。
- ※2. スレーブ設定後に、画面上のエフェクトを記憶してください。

> F 1 1 (MASTER) マスターエフェクト番号

例) エフェクト10のスレーブとなる設定をする

> MASTER EF 10

画面上に“S10”の表示がされます。

## 4) マスター、スレーブ設定を解除する。

- ※1. 画面上に呼び出されているエフェクトの、マスター／スレーブ設定を解除します。
- ※2. マスター／スレーブ設定解除後に、画面上のエフェクトを記憶してください。

> F 1 1 (MASTER) RESET

例) 設定を解除する

> MASTER EF RESET

## 5) マスター、スレーブ設定の操作手順

例) エフェクト1をマスター設定、エフェクト2をスレーブ設定とします。

> EFFECT 1 ↓	エフェクト1を画面上に呼び出す。
> MASTER EF <input type="button" value="↵"/>	エフェクト1をマスターとする。
> EFFECT 1 <input type="button" value="↵"/> <input type="button" value="↵"/>	エフェクト1を記憶する。
> EFFECT 2 ↓	エフェクト2を画面上に呼び出す。
> MASTER EF 1 <input type="button" value="↵"/>	エフェクト2を、エフェクト1のスレーブとする。
> EFFECT 2 <input type="button" value="↵"/> <input type="button" value="↵"/>	エフェクト2を記憶する。

# P A T C H画面

## 機能

PATCH画面には、DIM PATCH画面、持込卓 DIM PATCH画面、CH PATCH画面、持込卓 CH PATCH画面があります。

場面データ一覧の内、CHパッチ（メイン卓）、CHパッチ（持込卓）、プロポーションアルレベル、NDM設定、フリーフェーダ割付、ワークスイッチ割付の編集を行う事ができます。

## 場面データ一覧

### 1) メイン卓場面データ（1～6場面）

		場面 1	場面 2	場面 6
CH単位		CHパッチ（メイン卓）	CHパッチ（メイン卓）	CHパッチ（メイン卓）
		CHコメント（メイン卓）	CHコメント（メイン卓）	CHコメント（メイン卓）
		グループ	グループ	グループ
		グループコメント	グループコメント	グループコメント
		CHレイアウト	CHレイアウト	CHレイアウト
データー単位		ハウスライトパッチ	ハウスライトパッチ	ハウスライトパッチ
		ハウスライトコメント	ハウスライトコメント	ハウスライトコメント
		プロポーションアルレベル	プロポーションアルレベル	プロポーションアルレベル
		NDM設定	NDM設定	NDM設定
		プロファイルカーブパッチ	プロファイルカーブパッチ	プロファイルカーブパッチ
		ワークスイッチ	ワークスイッチ	ワークスイッチ
		固定制御レベル設定	固定制御レベル設定	固定制御レベル設定
		フリーフェーダ	フリーフェーダ	フリーフェーダ
		グランドマスター	グランドマスター	グランドマスター
		球切れバックアップ	球切れバックアップ	球切れバックアップ

### 2) 持ち込み卓場面データ（1～2場面）

		場面 1	場面 2
CH単位		CHパッチ（持込卓）	CHパッチ（持込卓）



## 3) 表示するデータの切り替え

**F 5 (D S P m o d)** 釦を押すたびに、パッチ、NDM、プロポーショナルレベルの表示に切り替わります。

画面右上に表示中のデータ名称が表示されます。

P A T C H	:	パッチCH表示中
N D M	:	NDM設定状態表示中
P r o p . @	:	プロポーショナルレベル設定状態表示中
F R E E	:	フリーフェーダ割付状態表示中
W S	:	ワークスイッチ割付状態表示中

## 4) 入力手順を決定する

CHから入力するか、ディマーから入力するかを決めます。

画面右上に表示されます。

D I M → C H	:	ディマーから入力するモード
C H → D I M	:	CHから入力するモード

> **F 8 (P A T m o d)**

この操作で現在がD I M→CHモードならば、CH→D I Mモードになります。

なお、**F 1 (C H)**、**F 2 (D I M)** 釦を押すことによって、このモードとは関係なく入力できます。

## 5) ディマー名称の入力方法

※別紙『ディマー名称の入力方法』を参照してください。

## 6) マウスを使うディマー名称の入力方法

D I M P A T C H画面、持込卓 D I M P A T C H画面では、マウスで表示中のディマーを左クリックする事で、コマンドライン上にクリックしたディマーの名称が表示されます。右クリックで、選択されたディマー全てをキャンセルします。

## 7) ディマーを指定してのCH割り付け

> **F 2 (D I M)** **ディマー名称 (複数可)** **=** **CH番号**

CHが割り付けられていないディマーに対しては、 釦を1回押すことで指定したCHが割り付けられます。

既にCHが割り付けられているディマーに対しては、 釦を2回押す事で指定したCHが割り付けられます。

例) 2 S 1 をCH 1 に割り付ける。

> D I M 2 S 1 = C H 1



## 8) CHを指定してのディマー割り付け

> F 1 (CH) CH番号 = F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) ↵

CHが割り付けられていないディマーに対しては、↵を1回押すことで

指定したCHが割り付けられます。

既にCHが割り付けられているディマーに対しては、↵を2回押すことで

指定したCHが割り付けられます。

例) CH1に2S1を割り付ける。

> CH1 = DIM 2S1 ↵

## 9) CH及びディマーの簡易指定

→ ↵: コマンドラインのCH番号を+1する。

← ↵: コマンドラインのCH番号を-1する。

↑ ↵: コマンドラインのディマー番号を-1する。

↓ ↵: コマンドラインのディマー番号を+1する。

例) CH1に2S2を割り付ける。その後、CH2に2S3を割り付ける。

> CH1 = DIM 2S2 ↵

→ ↵を押す。

> CH2 = DIM 2S2

↓ ↵を押す。

> CH2 = DIM 2S3

↵を押す。

> CH2 = DIM 2S3 ↵

## 10) ディマーのCH割り付け解除

## 10. 1) ディマーを指定しての割り付け解除

> F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) RESET ↵

例) 2S1のCHの割り付けを解除する。

> DIM 2S1 RESET ↵

## 10. 2) CHを指定しての割り付け解除

> F 1 (CH) CH番号 (複数可) RESET ↵

例) CH1に割り付けられているディマーのCH割り付けを解除する。

> CH1 RESET ↵

### 1 1) ディマーをシュートする

※シュートレベルは、画面を切り替えても保持されます。  
 ※シュートしているディマーにCHをパッチした場合、  
 パッチした負荷のシュートレベルは0%になります。

> [F 2 (D I M)] [ディマー名称 (複数可)] [@] [レベル]

例) ディマー2 S 3を50%でシュートする。

> D I M 2 S 3 @ 5 0

### 1 2) シュートしているディマーを一括で消灯

> [F 1 3 (A L L o f f)] [↵] [↵]

### 1 3) ディマーのNDM設定

※NDM設定されたディマーは、調光動作から非調光（オン／オフ）動作となります。  
 ※NDM制御には、プロファイルカーブパターンNo. 27 (NDM) のカーブデータが  
 使用されます。

> [F 2 (D I M)] [ディマー名称 (複数可)] [=] [F 1 5 (N D M)] [↵]

例) 2 S 1をNDMに設定する。

> D I M 2 S 1 = N D M [↵]

### 1 4) ディマーのNDM設定解除

> [F 2 (D I M)] [ディマー名称 (複数可)] [=] [F 1 5 (N D M)] [R E S E T] [↵]

例) 2 S 1のNDMの設定を解除する。

> D I M 2 S 1 = N D M R E S E T [↵]

### 1 5) ディマーのプロポーショナルレベル設定

※ディマー出力レベルの上限値を制限します。

> [F 2 (D I M)] [ディマー名称 (複数可)] [=] [F 1 6 (P r o p . @)] [レベル] [↵]

例) 2 S 1をプロポーショナルレベル35%に設定する。

> D I M 2 S 1 = P r o p . @ 3 5 [↵]

### 1 6) ディマーのプロポーショナルレベル設定解除

> [F 2 (D I M)] [ディマー名称 (複数可)] [=] [F 1 6 (P r o p . @)]  
 [R E S E T] [↵]

例) 2 S 1のプロポーショナルレベル設定を解除する。

> D I M 2 S 1 = P r o p . @ R E S E T [↵]

### 17) ディマーのフリーフェーダ割り付け

> F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) = F 1 7 (F R E E)  
フリーフェーダ番号 ↵

例) 2 S 1 をフリーフェーダ1に割り付ける。

> D I M 2 S 1 = F R E E 1 ↵

### 18) ディマーのフリーフェーダ割り付け解除

> F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) = F 1 7 (F R E E) R E S E T ↵

例) 2 S 1 のフリーフェーダ割り付けを解除する。

> D I M 2 S 1 = F R E E R E S E T ↵

### 19) ディマーのワークスイッチ割り付け

※割り付け時にワークスイッチ動作時の点灯レベルを一緒に設定することが出来ます。

> F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) = F 1 8 (W S) ワークスイッチ番号  
@ レベル ↵

例) 2 S 1 をワークスイッチ1に割り付け、点灯レベルを20に設定する。

> D I M 2 S 1 = W S 1 @ 2 0 ↵

### 20) ディマーのワークスイッチ割り付け解除

> F 2 (D I M) ディマー名称 (複数可) = F 1 8 (W S) R E S E T ↵

例) 2 S 1 のワークスイッチ割り付けを解除する。

> D I M 2 S 1 = P r o p . @ R E S E T ↵

### 21) 実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照してください。

## CH P A T C H画面の操作説明

### 1) 画面の表示

DIM PATCH画面でF3(CH pat)釦を押すと、CH PATCH画面が表示されます。

CH PATCH画面でF3(DIMpat)釦を押すとDIM PATCH画面に戻ります。

CH PATCH

実行 1 仕込 1

2007/01/31 14:42:07

編集非同期 CH→DIM

CH	DIM	CH	DIM	CH	DIM	CH	DIM
1	B上下1	21	2S1	41	UH9	61	LH5
2	B上下2	22	2S2	42	UH10	62	LH6
3	B上下3	23	2S3	43	UH11	63	LH7
4	B上下4	24	2S4	44	UH12	64	LH8
5	B中1	25	2S5	45	UH13	65	LH9
6	B中2	26	2S6	46	UH14	66	LH10
7	B中3	27	2S7	47	UH15	67	LH11
8	B中4	28	2S8	48	UH16	68	LH12
9	1S1	29	2S9	49	UH17	69	LH13
10	1S2	30	2S10	50	UH18	70	LH14
11	1S3	31	2S11	51	UH19	71	LH15
12	1S4	32	2S12	52	UH20	72	LH16
13	1S5	33	UH1	53	UH21	73	LH17
14	1S6	34	UH2	54	UH22	74	LH18
15	1S7	35	UH3	55	UH23	75	LH19
16	1S8	36	UH4	56	UH24	76	LH20
17	1S9	37	UH5	57	LH1	77	LH21
18	1S10	38	UH6	58	LH2	78	LH22
19	1S11	39	UH7	59	LH3	79	LH23
20	1S12	40	UH8	60	LH4	80	LH24

F1 CH 2 DIM 3DIMpat 4持込卓 5CHcmnt 6DIMgrp 7EDTmod 8PATmod 9 CL 10 MENU

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COMMAND>

### 2) ファンクション表示の切り替え

キーボードのF12(SHIFT)釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り替わります。

(F1～F10)

CH	DIM	DIMpat	持込卓	CHcmnt	DIMgrp	EDTmod	PATmod	CL	MENU
----	-----	--------	-----	--------	--------	--------	--------	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	PATdef	メ場面	持場面	SWAP	SHIFT	DELETE	INSERT	MENU
----	----	--------	-----	-----	------	-------	--------	--------	------

### 3) CH編集の同期／非同期モードの切り替え

パッチCH編集操作（スワップ操作、シフト操作、デリート操作、インサート操作）を行った時、CUE, EFFECT, SUBMASTER, GROUPに割りついているCHのパッチを編集するかどうかを決めるモードです。  
画面右上に下記状態が表示されます。

編集同期	: SUBMASTERのデータも同時に編集します。
編集非同期	: パッチCHだけ編集します。

> F7 (EDTmod) ↵

操作時のモードが編集同期の場合は、編集非同期モードになります。

### 4) CHパッチデータのスワップ操作

> CH番号 F16 (SWAP) CH番号 ↵ ↵

例) CH2とCH4のCHパッチデータとCHコメントデータを入れ替える。

> CH2 SWAP CH4 ↵ ↵

CH	DIMMER		CH	DIMMER
1	2S1		1	2S1
2	2S2	↘	2	2S4
3	2S3	↗	3	2S3
4	2S4	↗	4	2S2
5	2S5		5	2S5
6	2S6		6	2S6

### 5) CHパッチデータのシフト操作

> CH番号 F17 (SHIFT) CH番号 ↵ ↵

例) CH2以降のCHパッチデータとCHコメントデータを  
CH4以降に移動する。

CH2～3は空きCHとなります。

> CH2 SHIFT CH4 ↵ ↵

CH	DIMMER		CH	DIMMER
1	2S1		1	2S1
2	2S2	↘	2	
3	2S3	↘	3	
4	2S4	↘	4	2S2
5	2S5	↘	5	2S3
6	2S6	↘	6	2S4

※最大CH番号以降に、CHパッチデータを移動する様な操作はできません。

## 6) CHパッチデータのデリート操作

> CH番号 F18 (DELETE) CH番号 ↵ ↵

例) CH2～4のCHパッチデータとCHコメントデータを削除する。  
CH5以降のCHパッチデータとCHコメントデータは  
CH2以降に移動します。

> CH2 DELETE CH4 ↵ ↵

CH	DIMMER		CH	DIMMER
1	2S1		1	2S1
2	2S2		2	2S5
3	2S3		3	2S6
4	2S4		4	2S7
5	2S5	→	5	2S8
6	2S6	→	6	2S9

## 7) CHパッチデータのインサート操作

> CH番号 F19 (INSERT) CH番号 ↵ ↵

例1) CH2のCHパッチデータとCHコメントデータを  
CH4に移動する。  
CH3～4のCHパッチデータと  
CHコメントデータはCH2～3に移動します。

> CH2 INESRT CH4 ↵ ↵

CH	DIMMER		CH	DIMMER
1	2S1		1	2S1
2	2S2	→	2	2S3
3	2S3	→	3	2S4
4	2S4	→	4	2S2
5	2S5		5	2S5
6	2S6		6	2S6

例2) CH4のCHパッチデータとCHコメントデータを  
CH2に移動する。  
CH2～3のCHパッチデータとCHコメントデータは  
CH3～4に移動します。

> CH4 INESRT CH2 ↵ ↵

CH	DIMMER		CH	DIMMER
1	2S1		1	2S1
2	2S3	→	2	2S2
3	2S4	→	3	2S3
4	2S2	→	4	2S4
5	2S5		5	2S5
6	2S6		6	2S6

## 8) CHパッチデータの場面コピー

※場面コピーを行なうと、コピー先場面番号が仕込み場面となります。

### 8. 1) メイン卓の場面間でCHパッチデータをコピー

>

例) 場面1のCHパッチデータを場面2へコピーする。

> メイン卓場面 1 COPY メイン卓場面 2  いいですか?

### 8. 2) 持込卓の場面間でCHパッチデータをコピー

>

例) 持込卓の場面1のCHパッチデータを持込卓の場面2へコピーする。

> 持込卓場面 1 COPY 持込卓場面 2  いいですか?

### 8. 3) 持込卓の場面からメイン卓の場面へCHパッチデータをコピー

>

例) 持込卓の場面1のCHパッチデータをメイン卓の場面2へコピーする。

> 持込卓場面 1 COPY メイン卓場面 2  いいですか?

### 8. 4) メイン卓の場面から持込卓の場面へCHパッチデータをコピー

>

例) メイン卓の場面1のCHパッチデータを持込卓の場面2へコピーする。

> メイン卓場面 1 COPY 持込卓場面 2  いいですか?

## 9) 仕込場面のCHパッチデータの初期化

>

例) 仕込場面のCHパッチデータを初期状態にする。

> CHパッチ初期化 いいですか?

## 10) CHコメントの表示

CH PATCH画面で[F5 (CHcmnt)] 釦を押すと、COMMENT INPUT画面で入力したCHコメントが表示されます。

再度[F5 (CHcmnt)] 釦を押すと元の画面に戻ります。

CH PATCH			実行 1 仕込 1 2007/02/02 14:24:19		
			編集非同期 CH→DIM		
COMMENT	CH	DIM	COMMENT	CH	DIM
CH-----01	1			21	2S1
CH-----02	2	B上下2		22	2S2
	3		CH-----23	23	2S3
	4	B上下4		24	2S4
	5	B中1		25	2S5
	6	B中2		26	2S6
	7	B中3		27	2S7
	8	B中4		28	2S8
	9	1S1		29	2S9
	10	1S2		30	2S10
	11	1S3		31	2S11
	12	1S4		32	2S12
	13	1S5		33	UH1
	14	1S6		34	UH2
	15	1S7		35	UH3
	16	1S8		36	UH4
	17	1S9	CH-----37	37	UH5
	18	1S10		38	UH6
	19	1S11		39	UH7
	20	1S12		40	UH8

F1	CH	2	DIM	3	DIMpat	4	持込卓	5	CHcmnt	6	DIMgrp	7	EDTmod	8	PATmod	9	CL	10	MENU
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	

COMMAND>



## 持込卓 D I M P A T C H画面の操作説明

### 1) 持込卓 D I M P A T C H画面の表示

D I M P A T C H画面で[F 4 (持込卓)] 釦を押すと、

持込卓 D I M P A T C H画面が表示されます。

持込卓 D I M P A T C H画面で[F 4 (メイン)] 釦を押すと

D I M P A T C H画面が表示されます。

パッチ操作については、D I M P A T C H画面と同様に行ってください。

持込卓 DIM PATCH												持実 1 持仕 1		2007/01/31 14:45:43		CH→DIM			
PAGE 1																			
UH																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	UH						
	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44							
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24							
	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56							
LH																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	LH						
	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68							
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24							
	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80							
2S																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2S						
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32							
1S																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1S						
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20							
B中																			
	1	2	3	4				1	2	3	4		B上下						
	5	6	7	8				1	2	3	4								
SS下																			
	1											SS上							
	85											1							
	2											81							
	86											2							
	3											82							
	87											3							
	4											83							
	88											4							
	88											84							
F1	CH	2	DIM	3	CH pat	4	メイン	5		6	DIMgrp	7		8	PATmod	9	CL	10	MENU
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	
COMMAND>																			

### 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードの[F 1 2 (SHIFT)] 釦を押すたびに、F 1 ~ F 1 0 と F 1 1 ~ F 2 0 が切り換わります。

(F1~F10)

CH	DIM	CH pat	メイン		DIMgrp		PATmod	CL	MENU
----	-----	--------	-----	--	--------	--	--------	----	------

(F11~F20)

実行	仕込	ALLoff					< Page	Page >	MENU
----	----	--------	--	--	--	--	--------	--------	------

### 3) 持込卓の実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照してください。

## 持込卓 CH PATCH画面の操作説明

### 1) 持込卓 CH PATCH画面の表示

持込卓 DIM PATCH画面で[F 3 (CH pat)]釦を押すと、下記画面が表示されます。

再度[F 3 (DIMpat)]釦を押すと持込卓 DIM PATCH画面に戻ります。

パッチ操作については、CH PATCH画面と同様に行ってください。

持込卓 CH PATCH				持実 1 持仕 1		2007/01/31 14:43:52		CH→DIM
CH	DIM	CH	DIM	CH	DIM	CH	DIM	
1	B上下1	21	2S1	41	UH9	61	LH5	
2	B上下2	22	2S2	42	UH10	62	LH6	
3	B上下3	23	2S3	43	UH11	63	LH7	
4	B上下4	24	2S4	44	UH12	64	LH8	
5	B中1	25	2S5	45	UH13	65	LH9	
6	B中2	26	2S6	46	UH14	66	LH10	
7	B中3	27	2S7	47	UH15	67	LH11	
8	B中4	28	2S8	48	UH16	68	LH12	
9	1S1	29	2S9	49	UH17	69	LH13	
10	1S2	30	2S10	50	UH18	70	LH14	
11	1S3	31	2S11	51	UH19	71	LH15	
12	1S4	32	2S12	52	UH20	72	LH16	
13	1S5	33	UH1	53	UH21	73	LH17	
14	1S6	34	UH2	54	UH22	74	LH18	
15	1S7	35	UH3	55	UH23	75	LH19	
16	1S8	36	UH4	56	UH24	76	LH20	
17	1S9	37	UH5	57	LH1	77	LH21	
18	1S10	38	UH6	58	LH2	78	LH22	
19	1S11	39	UH7	59	LH3	79	LH23	
20	1S12	40	UH8	60	LH4	80	LH24	

F1	CH	2	DIM	3	DIMpat	4	メイン	5		6	DIMgrp	7		8	PATmod	9	CL	10	MENU
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	

COMMAND>

### 2) ファンクション表示の切り替え

キーボードの[F 1 2 (SHIFT)]釦を押すたびに、F 1～F 10とF 11～F 20が切り替わります。

(F1～F10)

CH	DIM	DIMpat	メイン		DIMgrp		PATmod	CL	MENU
----	-----	--------	-----	--	--------	--	--------	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	PATdef	メ場面	持場面	SWAP	SHIFT	DELETE	INSERT	MENU
----	----	--------	-----	-----	------	-------	--------	--------	------

# D I M M E R 画面

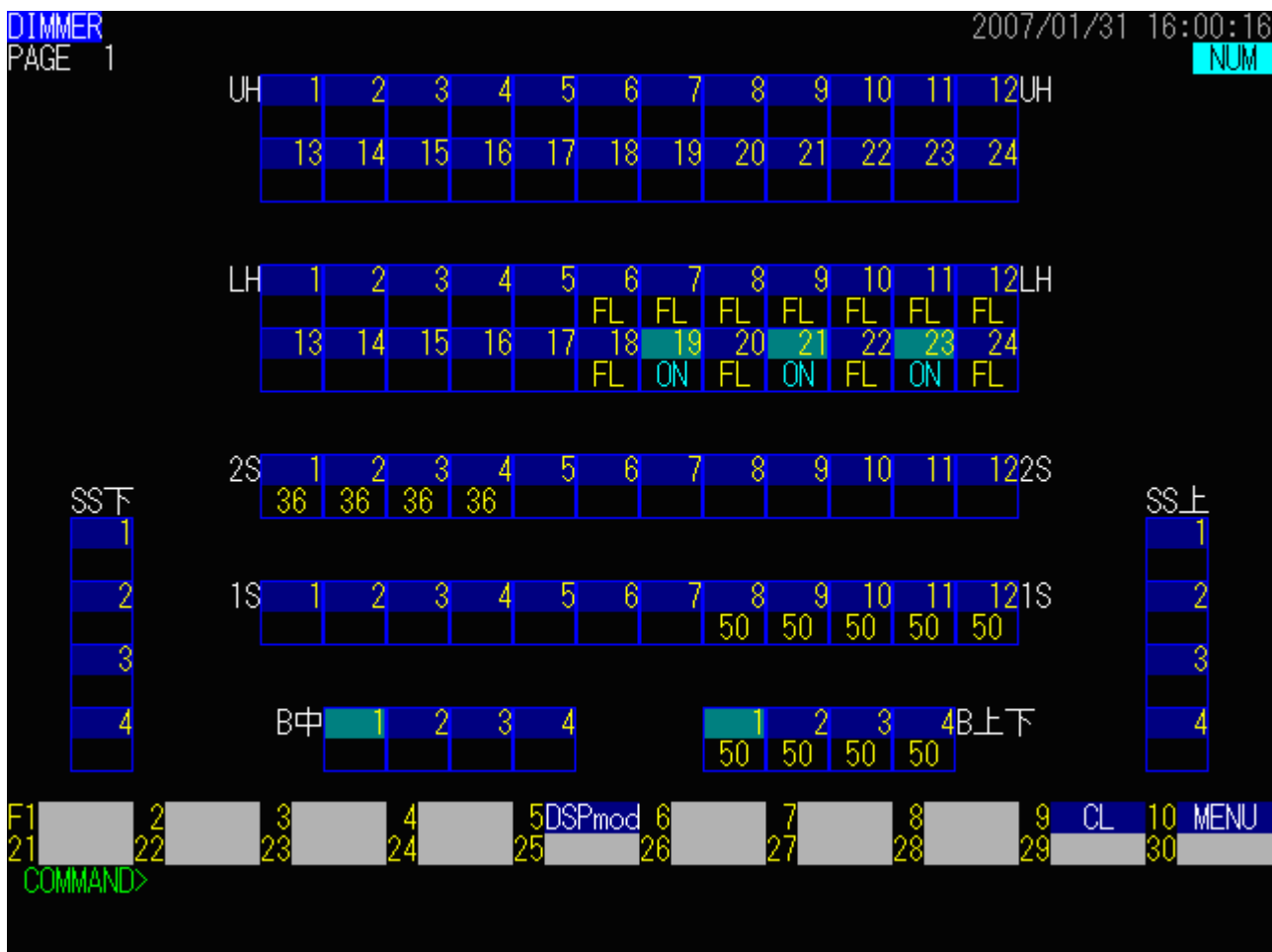
## 機能

ディマーの最終出力レベル（0～100%）を確認する事ができます。  
レベル操作を行う事はできません。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

セッティングパネルの[D I M M E R]を押すと、SET T I N G画面に下記画面が表示されます。  
また、SET U P画面メニューの[D I M M E R]を選択すると、SET U P画面に下記画面が表示されます。



## 2) ファンクション表示の切り替え

キーボードの **F12 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り替わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



## 3) ディマー名称表示色

※ディマー名称の文字色は、負荷の容量によって異なります。

2～4KW	: 黄色
6KW, 200V	: ピンク色
10KW, 20～100A	: 赤色
CC回路	: 水色
DMX回路	: 白色

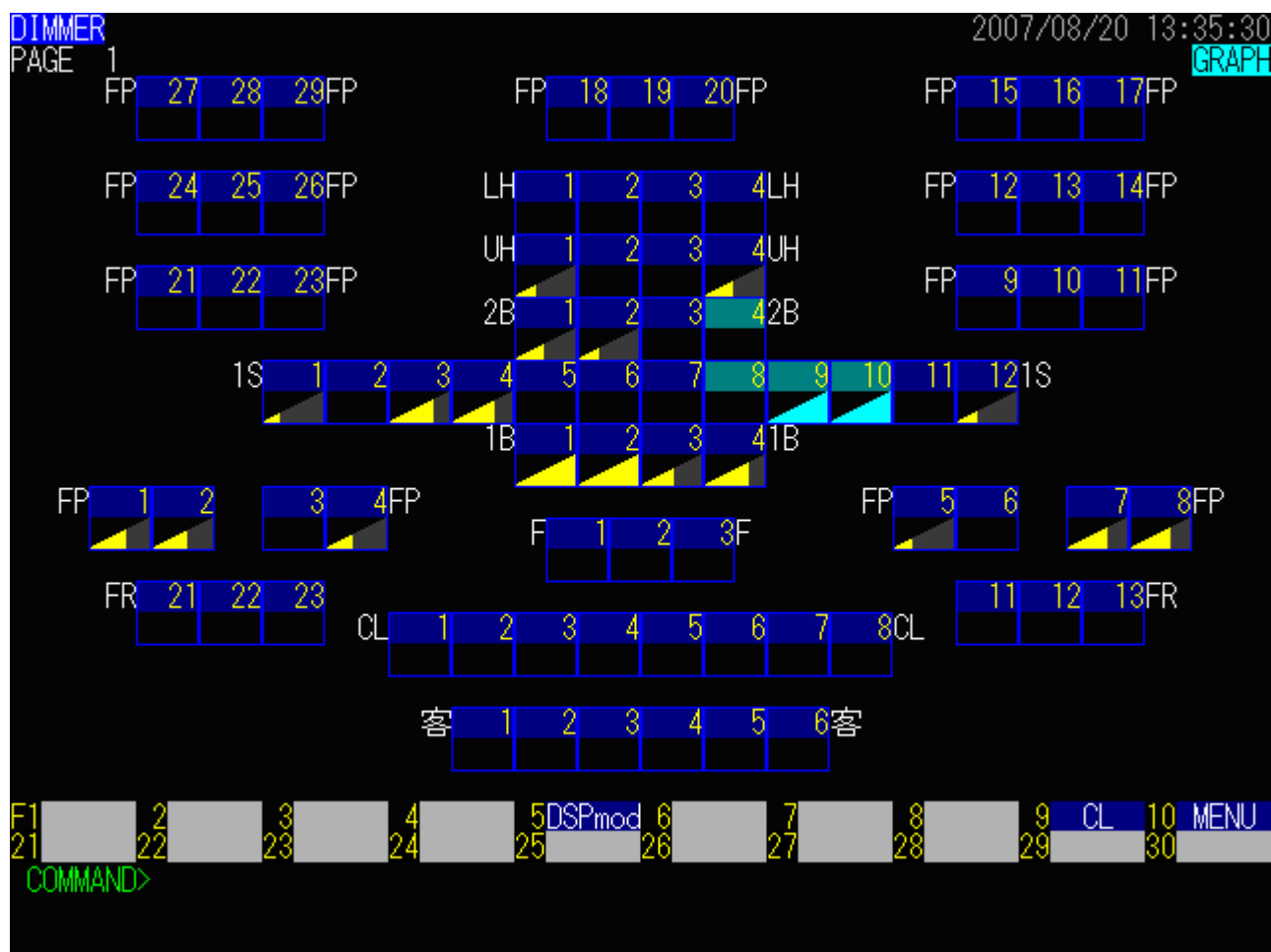
## 4) レベル表示

ディマーのレベル表示	: 0～99、FL
NDMの点灯表示	: ON

## 5) レベル表示切り替え

**F5 (DSPmod)** を押すと、下記の様にレベル表示がグラフ表示になります。

再び、**F5 (DSPmod)** を押すとレベル表示が数字表示に戻ります。



# GROUP画面

## 機能

本画面では、CH番号のグルーピングを行います。  
グループ番号は、1～1000です。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

セッティングパネルのGROUP釦を押すと、下記画面が表示されます。

GROUP			実行 1 仕込 1 2007/02/07 08:32:38		
COMMENT	GRP	CH	COMMENT	GRP	CH
GROUP---01	1	101~121		21	
GROUP---02	2	151,155,157		22	
GROUP---03	3	1021~1024		23	
	4			24	
	5			25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	

F1	2	3	4	5	6	7 ALLCLR	8	9 CL	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

COMMAND>

## 2) ファンクション表示の切り換え

セッティングパネル **SHIFT** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

**F1** **2** **3** **4** **5** **6** **7 ALLCLR** **8** **9 CL** **10**

(F11～F20)

**11 実行** **12 仕込** **13 場面** **14 ALL/PT** **15** **16** **17** **18 < Page** **19 Page >** **20**

## 3) CHをグルーピングする。

## 3. 1) グループ番号からの入力

> **GROUP** **グループ番号** **=** **CH番号** **↵**

既に仕込済みのグループにCHを割り付ける場合は、2度目の **↵** 釦でグルーピングされます。

例) グループ1にCH1～5を割り付けます。

> GROUP 1 = CH1～5 **↵**

## 3. 2) ②CH番号からの入力

> **CH番号** **=** **GROUP** **グループ番号** **↵**

既に仕込済みのグループにCHを割り付ける場合は、2度目の **↵** 釦でグルーピングされます。

例) CH1と5をグループ1に割り付けます。

> CH1+5 = GROUP 1 **↵**

## 4) CHのグルーピングを解除する

## 4. 1) グルーピングされているCHを一部解除する。

> **GROUP** **グループ番号** **=** **CH番号** **RESET** **↵** **↵**

例) グループ1のCH5を割り付け解除します。

> GROUP 1 = CH5 RESET **↵** **↵**

## 4. 2) 任意のグループのCH割付を一括解除する。

> **GROUP** **グループ番号** **RESET** **↵** **↵**

例) グループ1のCH割り付けを一括解除します。

> GROUP 1 RESET **↵** **↵**

## 5) 実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照してください。

※実行場面変更後、自動的に仕込み場面も実行場面番号と同じになります。

6) グループの場面コピーを行う。

場面コピーを行うと、グループとグループコメントがコピーされます。

なお、場面コピー実行後は、自動的に仕込場面がコピー先場面番号に切り替わります。

> F 1 3 (場面) コピー元場面番号 COPY コピー先場面番号 ↵ ↵

例) 場面1を2へコピーする。

> 場面1 COPY 場面2 ↵ いいですか? ↵

7) 画面のページ切り換えを行います。

ページ送り: PAGEUP

ページ戻し: PAGEDOWN

8) 全GP、パッチGP表示の切り換え

F 1 4 (ALL/PT)を押す度に全てのグループ番号表示、  
パッチされているグループ番号表示に切り換わります。



# MENU画面

## 機能

SETUP PCのキーボード及び、マウスで、表示されているMENUを選択して、選択した画面を表示します。

## 操作説明


### 1) 画面の表示

SETUP PC用のパソコンが起動すると下記画面が表示されます。



## 2) 画面を選択する

### 2. 1) キーボードで選択

↑、↓、←、→ 釦を使って、画面名を選択し、 釦を押して下さい。  
選択された画面は反転表示します。

### 2. 2) マウスで選択

画面名をマウスの左釦でクリックして下さい。

# D I M M E R   D A T A画面

## 機能

---

ディマーに対して、以下の割り付けと設定を行う事ができます。

- ・ハウスライトフェーダ割り付け
- ・フリーフェーダ割り付け
- ・グランドマスター割り付け
- ・ワークスイッチ割り付け
- ・ワークスイッチON／OFFフェード時間設定
- ・プロファイルカーブパターン割り付け
- ・NDM設定
- ・プロポーションアルレベル設定
- ・固定制御レベル設定

## 操作説明

### 1) 画面の表示

メニューの **D I M M E R   D A T A** を選択すると、下記画面が表示されます。

DIMMER DATA

実行 1 仕込 1 2007/02/03 10:14:46

[Work SW]

ON time[s] 1: 2 2: 2 3: 2 4: 2

OFF time[s] 1: 2 2: 2 3: 2 4: 2

[DIMMER]

	DIMMER	CH	DATA	DIMMER	CH	DATA
>House Light	B上下 1		GM1 WS1@95	1S 10		GM1
Free	B上下 2		GM1 Pr@50	1S 11		GM1
GrandMaster	B上下 3		GM1	1S 12		GM1
Work SW	B上下 4		GM1	2S 1		GM1 WS2@75
Profile	B中 1		GM1 WS1@95	2S 2		GM1
NDM	B中 2		GM1	2S 3		GM1 Pf.3
Prop. lvl	B中 3		GM1 FIX@70	2S 4		GM1
Fix lvl	B中 4		GM1	2S 5		GM1
BackUp DIM	1S 1		HL1 GM1	2S 6		GM1
BackUp MODE	1S 2		FR2 GM1	2S 7		GM1
All Data	1S 3		GM1	2S 8		GM1
	1S 4		GM1	2S 9		GM1
	1S 5		GM1	2S 10		GM1
	1S 6		GM1	2S 11		GM1
	1S 7		GM1	2S 12		GM1
	1S 8		GM1	UH 1		GM1 NDM
	1S 9		GM1 Bk.DMX2-5	UH 2		GM1
			12off	UH 3		GM1

F1 WStime 2 DMdata 3 DIM 4 LAST 5 NEXT 6 DIMgrp 7 8 RESET 9 CL 10 MENU

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COMMAND> DIM

### 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードの **F1 2 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F 1～F 1 0とF 1 1～F 2 0が切り換わります。

(F1～F10)

WStime	DMdata	DIM	LAST	NEXT	DIMgrp		RESET	CL	MENU
--------	--------	-----	------	------	--------	--	-------	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	WINdim	WINgrp		COPY	DEFAULT			MENU
----	----	--------	--------	--	------	---------	--	--	------

### 3) ディマー名称の入力方法

※別紙『ディマー名称の入力方法』を参照して下さい。

#### 4) ディマーへのハウスライトフェーダ割り付け

>

例) 2S1にHOUSE LIGHTフェーダ1を割り付ける。

> DIM 2S1 = HL1  いいですか?

#### 5) ディマーのハウスライトフェーダ割り付け解除

>

例) 2S1のHOUSE LIGHTフェーダ割り付けを解除する。

> DIM 2S1 = HL RESET  いいですか?

#### 6) ディマーへのフリーフェーダ割り付け

>

例) 2S1にフリーフェーダ1を割り付ける。

> DIM 2S1 = Free#1  いいですか?

#### 7) ディマーのフリーフェーダ割り付け解除

>

例) 2S1のフリーフェーダ割り付けを解除する。

> DIM 2S1 = Free# RESET  いいですか?

## 8) ディマーへのグラントマスター割り付け

>

例) 2S1にグラントマスターを割り付ける。

> DIM 2S1 = GM  いいですか?

## 9) ディマーのグラントマスター割り付け解除

>

例) 2S1のグラントマスター割り付けを解除する。

> DIM 2S1 = GM RESET

## 10) ディマーへのワークスイッチ割り付け

※点灯時の出力レベルを設定することが出来ます。

レベルの入力を省略する事も出来ます。

省略した場合、点灯レベルはFLで設定されます。

>

例) 2S1にワークスイッチ1を割り付ける。

(点灯レベルはFLで設定されます。)

> DIM 2S1 = WS1  いいですか?

例) 2S1にワークスイッチ1を割り付け、点灯レベルを50%に設定する。

> DIM 2S1 = WS1 @50  いいですか?

## 11) ディマーのワークスイッチ割り付け解除

>

例) 2S1のグラントマスター割り付けを解除する。

> DIM 2S1 = WS RESET

## 1 2) ディマーへのプロファイルカーブパターン割り付け

※パターン1（近似2乗カーブ）は、割り付けても表示されません。

>

例）2S2にプロファイルカーブパターン3を割り付ける。

> DIM 2S2 = Prof. 3  いいですか？

## 1 3) ディマーのプロファイルカーブパターン割り付け解除

※パターン割り付けを解除すると、パターン1（近似2乗カーブ）が適用されます。

>

例）2S2のプロファイルカーブパターン割り付けを解除する。

> DIM 2S2 = Prof. RESET  いいですか？

## 1 4) ディマーのNDM設定

※NDMは設定を行うと、調光動作から非調光動作（オン／オフ動作）に切り替わります。

※NDM制御には、プロファイルカーブパターン27（NDM）が使用されます。

>

例）2S2をNDMに設定する。

> DIM 2S2 = NDM1  いいですか？

## 1 5) ディマーのNDM設定解除

>

例）2S2のNDM設定を解除する。

> DIM 2S2 = NDM RESET  いいですか？

## 1 6) ディマーへのプロポーションナルレベル設定

※プロポーションナルレベル100%は、割り付けても表示されません。

>

例）2S1をプロポーションナルレベル30%に設定する。

> DIM 2S1 = Prop. @30  いいですか？

### 17) ディマーのプロポーショナルレベル設定解除

※プロポーショナルレベル設定を解除すると、プロポーショナルレベル100%が適用されます。

>

例) 2S1のプロポーショナルレベル設定を解除する。

> DIM 2S1 = Prop. @ RESET いいですか?

### 18) ディマーへの固定制御レベル設定

>

例) 2S3を固定制御レベル90%に設定する。

> DIM 2S3 = Fix@90  いいですか?

### 19) ディマーの固定制御レベルの設定解除

>

例) 2S3の固定制御レベル設定を解除する。

> DIM 2S3 = Fix@ RESET いいですか?

### 20) ディマーへの球切れバックアップ負荷割り付け

※球切れバックアップ負荷を割り付け後、球切れバックアップモードは無効の状態です。

球切れバックアップモードを有効にする場合は、別途操作を行ってください。

球切れバックアップモードの操作方法は、項目22)をご覧ください。

>

例) 2S3に球切れバックアップ負荷DMX2-512を割り付ける。

> DIM 2S3 = BackDM DIM DMX2-512   
いいですか?

### 21) ディマーの球切れバックアップ負荷の割り付け解除

>

例) 2S3の球切れバックアップ負荷の設定を解除する。

> DIM 2S3 = BackDM RESET いいですか?

### 22) ディマーへの球切れバックアップモード設定

※この設定は球切れバックアップ負荷を設定してから行なってください。

>

例) 2S3を球切れバックアップモード有効に設定する。

> DIM 2S3 = BackMD1  いいですか?



### 23) ディマーの球切れバックアップモード設定解除

> ディマー名称 (複数可) ≡ ↑または↓でBackUp MODEを選択  
RESET ↵

例) 2S3のバックアップモード設定を解除する。

> DIM 2S3 = BackMD RESET いいですか? ↵

### 24) 指定したディマーの、全てのデータの、割り付け初期化

※初期値を持たないデータは、初期化されません。

> ディマー名称 (複数可) F17 (DEFAULT) ↵

例) 2S2の設定を初期化する。

> DIM 2S2 DEFAULT いいですか? ↵

### 25) 指定したディマーの、全てのデータの、割り付け解除

> ディマー名称 (複数可) RESET ↵

例) 2S2の全ての割り付けを解除する。

> DIM 2S2 RESET いいですか? ↵

### 26) 全てのディマーの、指定したデータの、割り付け解除

※All Dataを選択すると、全てのディマーの全ての割り付けが解除されます。

> RESET ↑または↓で解除するデータを選択 ↵

例) 全ディマーのプロポーションナルレベル設定を解除する。

> Prop. @ RESET いいですか? ↵

例) 全ディマーのNDM設定を解除する。

> NDM RESET いいですか? ↵

### 27) ワークスイッチフェード時間設定

> F1 (WStime) ↑、↓、←、→で修正するデータを選択 フェード時間 ↵ ↵

例) ワークスイッチ1を押した時のフェード時間を10秒に設定する。

> WS1 ON TIME = 10 ↵ いいですか? ↵

## 19) 全てのディマーの、指定したデータの、割り付け初期化

手順1) 画面左側 [DIMMER] の下にあるデータ項目の中から、初期化するデータを、マウス左釦クリックで選択します。

※初期値を持たないデータは選択できません。

※All Dataを選択すると、初期値を持つデータ全ての割り付けが初期化されます。

手順2) 初期化操作を実行します。

> F17 (DEFAULT) ☐

例) 全ディマーのHOUSE LIGHTフェーダ割り付けを初期化する。

> HL DEFAULT いいですか? ☐

例) 全ディマーのNDM設定を初期化する。

> NDM DEFAULT いいですか? ☐

## 20) 全てのディマーの、指定したデータの、場面コピー

※仕込場面のデータがコピーされます。

※コピーを行っても、仕込場面は、コピー先場面に切り替わりません。

手順1) 画面左側 [DIMMER] の下にあるデータ項目の中から、コピーするデータを、マウス左釦クリックで選択します。

手順2) コピー操作を実行します。

> COPY ☐ コピー先場面番号 ☐ ☐

例) 場面6のプロファイルカーブパターン割り付けを、場面3にコピーする。

> Prof. 場面6 COPY 場面3 ☐ いいですか? ☐

例) 場面6の全てのデータを、場面3にコピーする。

> All Data 場面6 COPY 場面3 ☐ いいですか? ☐

## 21) 実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照して下さい。

ハウスライトフェーダへのディマー割り付けと、コメント設定を行う事ができます。  
コメントは、最大で10文字まで入力することができます。

## 操作説明

## 1) 画面の表示

メニューのHOUSE LIGHT PATCHを選択すると、下記画面が表示されます。

[illegible]

## 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードの **F12 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

	HL	DIM		COMENT	DIMgrp	ALLCLR	RESET	CL	MENU
--	----	-----	--	--------	--------	--------	-------	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	WINdim	WINgrp	場面	COPY	DEFAULT	< Page	Page >	MENU
----	----	--------	--------	----	------	---------	--------	--------	------

## 3) ディマー名称の入力方法

※別紙『ディマー名称の入力方法』を参照して下さい。

## 4) ハウスライトフェーダへのディマー割り付け

## 4. 1) ハウスライトフェーダを指定した後にディマーを指定して割り付ける

> **F2 (HL)** **フェーダ番号** **=** **ディマー名称 (複数可)** **↵** **↵**

例) ハウスライトフェーダ2に2S1を割り付ける。

> HL2 = DIM 2S1 **↵** いいですか? **↵**

## 4. 2) ディマーを指定した後にハウスライトフェーダを指定して割り付ける

> **F3 (DIM)** **ディマー名称 (複数可)** **=** **フェーダ番号** **↵** **↵**

例) 2S1をハウスライトフェーダ2に割り付ける。

> DIM 2S1 = WL2 **↵** いいですか? **↵**

## 5) ハウスライトフェーダのディマー割り付け解除

## 5. 1) ハウスライトフェーダを指定して割り付けを解除する

> **F2 (HL)** **フェーダ番号 (複数可)** **RESET** **↵**

例) ハウスライトフェーダ2に割り付いている負荷を全て解除する。

> HL2 RESET いいですか? **↵**

## 5. 2) ディマーを指定して割り付けを解除する

> **F3 (DIM)** **ディマー名称 (複数可)** **RESET** **↵**

例) 2S1に割り付いているハウスライトフェーダを解除する。

> DIM 2S1 RESET いいですか? **↵**

## 6) ハウスライトフェーダへのコメント設定

※コメント文字入力はキーボードで行います。別紙『コメントの入力方法』を参照して下さい。

> **F2 (HL)** **フェーダ番号 (複数可)** **=** **F5 (COMENT)** コメント文字  
**↵** **↵**

例) HOUSE LIGHTフェーダ2に“BLOCK2”とコメントを設定する。

> HL2 = BLOCK2 **↵** いいですか? **↵**

7) ハウスライトフェーダのコメントクリア

>

例) ハウスライトフェーダ2のコメントをクリアする。

> HL 2 = BLOCK2 RESET いいですか?

8) ハウスライトフェーダのディマー割付、コメント設定の全クリア

>

9) ハウスライトフェーダのディマー割付、コメント設定の初期化

>

10) 実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照して下さい。

11) ハウスライトフェーダのディマー割付、コメント設定の場面コピー

※場面コピー実行後は、仕込場面がコピー先場面に切り替わります。

>

例) 場面1を場面2へコピーする。

> 場面1 COPY 場面2  いいですか?

# PROFILE CURVE画面

## 機能

プロファイルカーブパターンの作成と、パターンへのコメント設定を行う事ができます。  
作成したカーブは、DIMMER DATA画面でディマーに割り付ける事ができます。  
コメントは、最大で10文字まで入力することが出来ます。

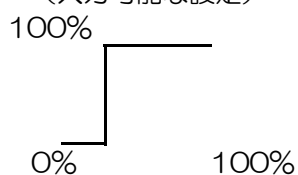
## カーブの種類

パターンNo.	内容
1	近似2 乗カーブ (固定)
2	近似1.7 乗カーブ (固定)
3	近似2.3 乗カーブ (固定)
4	近似2.7 乗カーブ (固定)
5	近似3 乗カーブ (固定)
6 . . . 26	(変更可能)
27	NDMカーブ (変更可能)

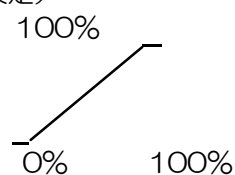
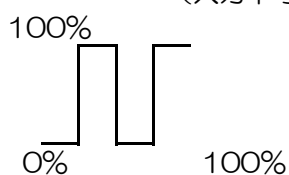
※パターンNo. 27はNDM（ノンディムモジュール）用です。

※他のパターンと異なり、0%から100%にカットチェンジで変化するカーブ以外は入力できません。

(入力可能な設定)



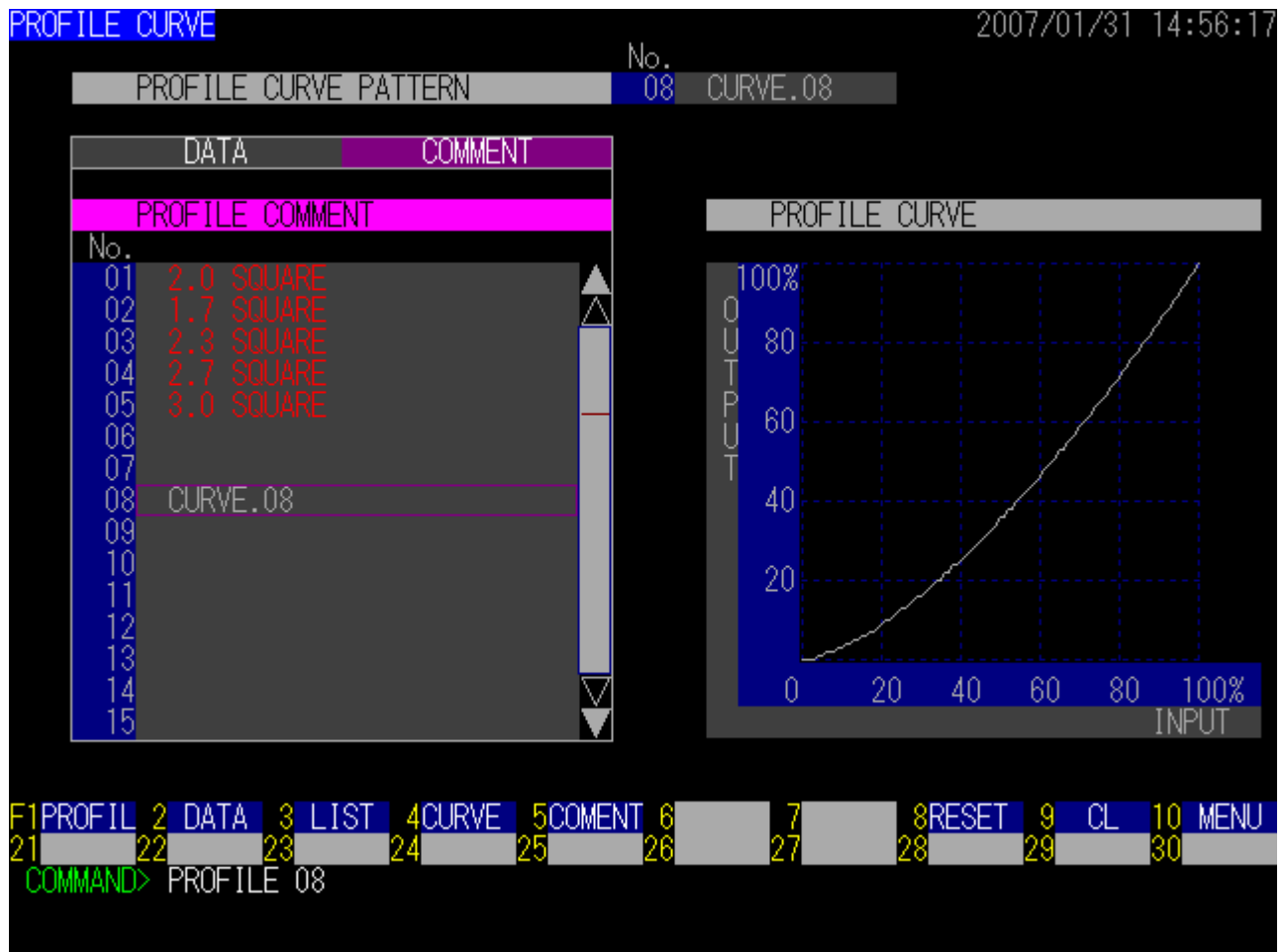
(入力不可能な設定)



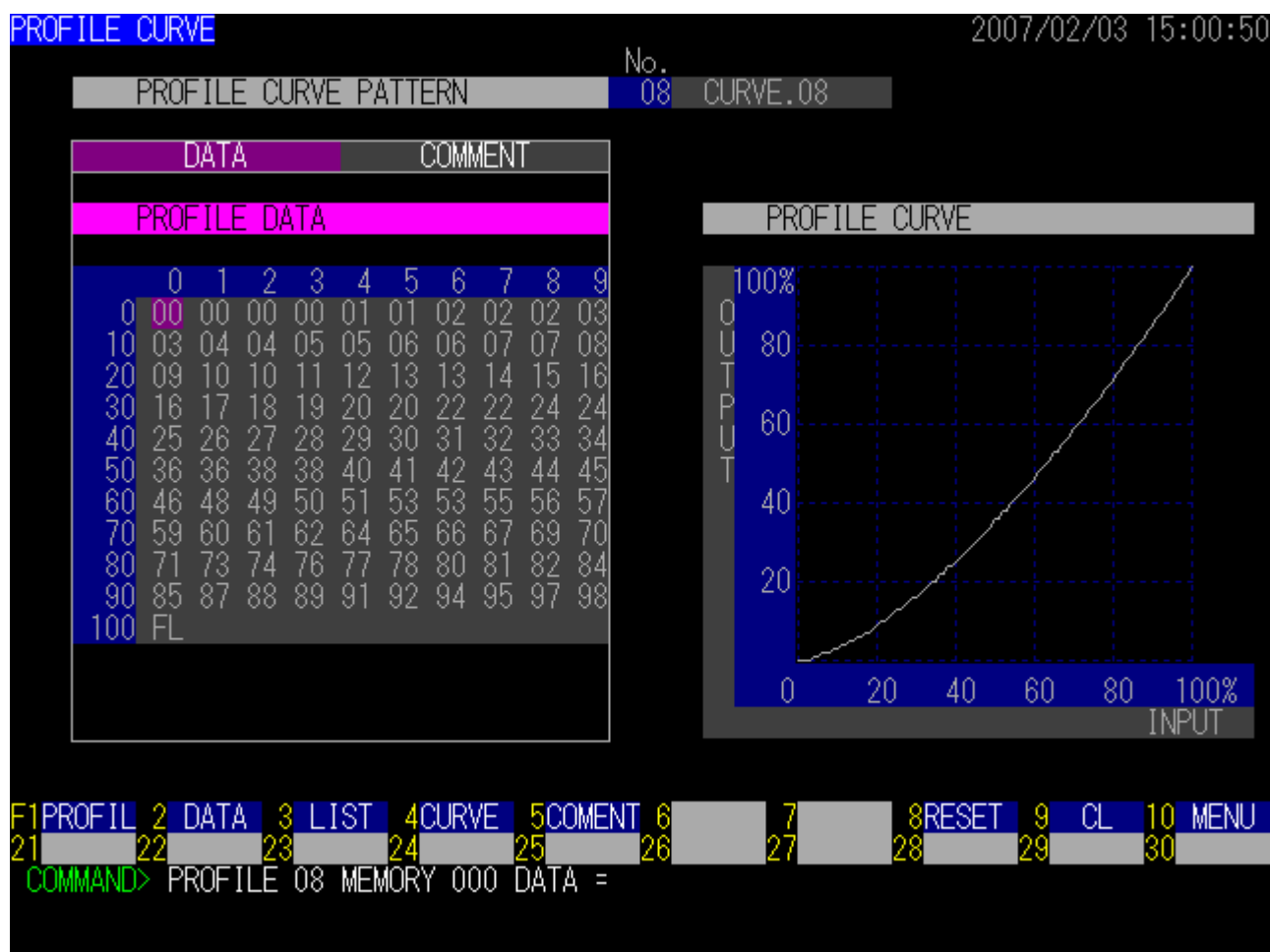
## 操作説明

### 1) 画面の表示

メニューの **PROFILE CURVE** を選択すると、下記画面が表示されます。



**F2 (DATA)** 釦を押す場合、下記表示に切り換わります。



## 2) ファンクション表示の切り換わります。

キーボードの**F12 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

PROFIL DATA LIST CURVE COMENT RESET CL MENU

(F11～F20)

COPY MENU



### 3) 表示モード（入力モード）の切り替え

#### 3. 1) パターンデータ表示モードへの切り替え

**F2 (DATA)** 釦を押して下さい。

#### 3. 1) コメント表示モードへの切り替え

**F3 (LIST)** 釦を押して下さい。

### 4) プロファイルカーブパターンデータの作成（簡易作成）

手順1) **F2 (DATA)** 釦を押し、パターンデータ入力モードに切り替えます。

手順2) パターン番号を選択します。

> **F1 (PROFIL)** **パターン番号**

例) パターン8を選択する。

> PROFILE 08

手順3) 画面右側に表示されているグラフ内をマウス左釦でクリックします。

クリックした位置から5階調分が、指定したレベルで設定されます。

グラフは横軸が入力、縦軸が出力レベルを表します。

### 5) プロファイルカーブパターンデータの作成（詳細作成）

手順1) **F2 (DATA)** 釦を押し、パターンデータ入力モードに切り替えます。

手順2) パターン番号を選択します。

> **F1 (PROFIL)** **パターン番号**

例) パターン8を選択する。

> PROFILE 08

手順3) 画面左側に表示されているデータ内のカーソルを←、→、↑、↓釦で移動します。

手順4) 数値を2桁を入力するとカーソル位置のレベルが確定します。

10%は、10、0、

FL%は、10、0、

### 6) 選択中のプロファイルカーブパターンへのコメント設定

※コメント文字入力はキーボードで行います。別紙『コメントの入力方法』を参照して下さい。

> **F5 (COMENT)** コメント文字

例) 選択中のパターン8に“TEST”とコメントを設定する。

> PROFILE 08 COMMENT = TEST

7) 選択中のプロファイルカーブパターンデータとコメント設定のコピー

>

例) 選択中のパターン1を10にコピーする。

> PROFILE 01 COPY 10 いいですか?

8) 選択中のプロファイルカーブパターンデータとコメント設定の消去

>

例) 選択中のパターン8をクリアする。

> PROFILE 08 DATA RESET いいですか?

# DIMMER GROUP画面

## 機能

本画面では、ディマーをグルーピングして、名前を付けることができます。  
グルーピングした名前は、他のディマーを扱う画面にて使うことができます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューのDIMMER GROUPを選択すると、下記画面が表示されます。  
操作は、SETUPキーボードで行います。

DIMMER GROUP			2007/02/06 17:24:52						
No.	GRP_NAME	DIMMER							
1	HOUSELIGHT	客席1～客席47							
2	LH	LH1～LH24							
3	UH	UH1～UH24							
4	DIMG_4								
5	DIMG_5								
6	DIMG_6								
7	DIMG_7								
8	DIMG_8								
9	DIMG_9								
10	DIMG_10								
11	DIMG_11								
12	DIMG_12								
13	DIMG_13								
14	DIMG_14								
15	DIMG_15								
16	DIMG_16								
17	DIMG_17								
18	DIMG_18								
19	DIMG_19								
20	DIMG_20								

F1 G_Name	2 COMENT	3 DIM	4 LAST	5 NEXT	6 DIMgrp	7 ALLCLR	8 RESET	9 CL	10 MENU
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

COMMAND>

## 2) ファンクションの表示を切り換え

SETUPキーボードの[F 1 2]を押すたびに、F 1～F 1 0とF 1 1～F 2 0が切り換わります。

(F1～F10)

G_Name	COMENT	DIM	LAST	NEXT	DIMgrp	ALLCLR	RESET	CL	MENU
--------	--------	-----	------	------	--------	--------	-------	----	------

(F11～F20)

		WINdim	WINgrp					< Page	Page >	MENU
--	--	--------	--------	--	--	--	--	--------	--------	------

## 3) ディマー名称の入力方法

※別紙『ディマー名称の入力方法』を参照して下さい。

## 4) ディマーグループに名前を付けます。

名前の初期状態は” D I M G \_ 1 ” です。名前無し（全てスペース）には出来ません。  
ディマーグループは、1～20です。

> [F 1 (G \_ Name)] [グループ番号] [=] [グループ名(半角10文字または全角5文字)]  
[↵] [↵]

例) ディマーグループ2の名前を” 1 S ” とする。

> [F 1 (G \_ Name)] 2 [=] 1 S [↵] [↵]

## 5) 名前を付けたグループにディマーを割り付けます。

但し、グループ間で同一ディマーの重複はできません。後から操作した内容が優先されます。  
コマンドラインのグループ番号後ろの括弧内は、ディマーグループ名が表示されます。

> [F 6 (D I M g r p)] [グループ番号または↑または↓] [=] [ディマー番号] [↵] [↵]

例) ディマーグループ2の” 1 S ” にディマー1 S 1～1 S 2 4を割り付ける。

> [F 6 (D I M g r p)] 2 [=] 1 S 1～1 S 2 4 [↵] [↵]

または

> [F 6 (D I M g r p)] [↓] [↓] [=] 1 S 1～1 S 2 4 [↵] [↵]

6) ディマー割付を解除します。

6. 1) 一部のディマー割付を解除します。

> F6 (DIMgrp) グループ番号または↑または↓ = ディマー番号  
RESET ↵

例) ディマーグループ2の”1S”のディマー1S3を割付解除する。

> F6 (DIMgrp) 2 = 1S3 RESET ↵

または

> F6 (DIMgrp) ↓ ↓ = 1S3 RESET ↵

6. 2) 任意のディマーグループを一括でディマー割付を解除します。グループ名もクリアされます。

> F6 (DIMgrp) グループ番号または↑または↓ RESET ↵

例) ディマーグループ1のディマー割付を一括解除する。

> F6 (DIMgrp) 1 RESET ↵

または

> F6 (DIMgrp) ↓ RESET ↵

7) コマンドライン上のディマーグループの±1を行います。

F6 (NEXT) 又は ↓ : コマンドラインのディマーグループ番号+1 する  
F5 (LAST) 又は ↑ : コマンドラインのディマーグループ番号-1 する

8) コマンドライン上のディマーの±1を行います。

↓ : コマンドラインのディマー番号を+1 する  
↑ : コマンドラインのディマー番号を-1 する

9) ディマーグループを使って、他の画面でディマーを選択する。

ディマーグループで操作できる画面は、下記になります。

- ・DIM PATCH (メイン卓)
- ・DIM PATCH (持込卓)
- ・CH PATCH (メイン卓)
- ・CH PATCH (持込卓)
- ・DIMMER DATA
- ・HOUSE LIGHT PATCH

> F6 (DIMgrp) グループ番号または↑または↓

例) ディマーグループ1

> F6 (DIMgrp) 1

または

> F6 (DIMgrp) ↓

# MACRO釦とMACRO画面

## 機能

---

マクロ釦は、パネル面の釦を登録することにより、使用頻度の多い一連の釦操作、または重要な釦のバックアップなどに利用できます。

マクロ釦は、マクロパネルにM1～3の3個のマクロ釦があります。

M3～10は、拡張パネルのマクロパネルにマクロ釦があります。

M11～20は、SETTING画面上のファンクション下に表示されているファンクションマクロをマウスでクリックする事で使用できます。

M21～30は、SETUP画面上のファンクション下に表示されているファンクションマクロをマウスでクリックする事で使用できます。

※プリセットパネルの釦は登録できません。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューのMACROを選択すると、下記画面が表示されます。  
操作は、SETUPキーボードで行います。

MACRO		MC-P 1 2007/02/08 14:42:11	
COMMENT	M	KEYS	
B.O SET	1	CUE 0 ↓	
ALLOFF	2	1 ~ 1 0 2 4 @00	
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
GO	10	GO	
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		

F1 登録	2 決定	3 MACRO	4 COMENT	5	6	7 ALLCLR	8 RESET	9 CL	10 MENU
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

COMMAND>

### 2) ファンクションの表示を切り換え

SETUPキーボードのF12 (SHIFT) 釦を押すたびに、  
F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

登録	決定	MACRO	COMENT			ALLCLR	RESET	CL	MENU
----	----	-------	--------	--	--	--------	-------	----	------

(F11～F20)

MC-P								< Page	Page >	MENU
------	--	--	--	--	--	--	--	--------	--------	------

### 3) MACRO釐にパネル上の釐を登録する。

F 1 (登録)釐を押して画面右上にマクロキー登録中を表示させてください。  
再度F 1 (登録)釐を押すと、マクロキー登録中は解除されます。

※マクロ登録中は照明操作卓上の釐は本来の動作をしませんので、マクロ登録をしない場合は、必ず、マクロ登録中を解除してください。

> [MACRO釐] 登録したい釐 (複数) [F 2 (決定)]

例) M1釐に@75を登録します

> [M1] [ @ ] [ 7 ] [ 5 ] [F 2 (決定)]

例) M20釐にGO釐を登録します

> [M20] [ GO ] [F 2 (決定)]

### 4) MACRO釐の登録を個別に解除する。

F 1 (登録)釐を押して画面右上にマクロキー登録中を表示させてください。

> [MACRO釐] [BS] [ ]

[BS]釐を押すたびに登録された釐が1つずつ削除されます。

### 5) MACRO釐にコメントを付ける

> [F 3 (MACRO)] [=] コメント文字 (半角または全角) [ ] [ ]

例) M10釐にコメント GO(backup) を登録します

> [F 3 (MACRO)] [ 1 ] [ 0 ] [=] GO(backup) [ ] [ ]

### 6) MACRO釐のコメントを削除する

> [F 3 (MACRO)] [=] [RESET] [ ]

例) M10釐のコメント GO(backup) を削除します

> [F 3 (MACRO)] [ 1 ] [ 0 ] [=] GO(backup) [RESET] [ ]

### 7) MACROページを切り替える

> [F 1 1 (MC-P)] [=] ページ番号 (1~6) [ ] [ ]

又は

MACRO PAGEパネルのページ釐で切り換えます。  
(拡張パネルのMACRO PAGEパネルにて操作します。)

例) マクロページを2に変更します

> [F 1 1 (MC-P)] [ 2 ] [ ] [ ]



## 8) MACROを実行する

### 8. 1) M1～M3のMACROを実行

マクロパネルの[1]～[3]を押してください。登録されている内容が実行されます。

### 8. 2) M3～M10のMACROを実行

拡張パネルにあるマクロパネルの[3]～[10]を押してください。

登録されている内容が実行されます。

### 8. 3) M11～M20のMACROを実行

SETTING画面のファンクションの下に表示されている[M11]～[M20]をマウスで左クリックしてください。登録された内容が実行されます。

### 8. 4) M21～M30のMACROを実行

SETUP画面のファンクションの下に表示されている[M21]～[M30]をマウスで左クリックしてください。登録された内容が実行されます。

## SYSTEM COMMENT画面

## 概要

## 1) SYSTEM COMMENT

演目名、プランナー名、オペレータ名など自由なコメント記述ができます。

## 2) CUE LIST

記憶されているCUE番号を一覧表示します。

## 操作説明

## 1) 画面の表示

SETUPメニューのSYSTEM COMMENTを選択すると、下記画面が表示されます。

操作はSETUPキーボードで行います。

SYSTEM COMMENT

2007/02/07 15:50:43

上書 X=01 Y=01

2007/02/07

演目名：A A A

芸術監督：B B B 照明：E E E

指揮：C C C

演出：D D D

CUE LIST					TOP 1	LAST226	TOTAL 29	PAGE 1	
1	2	3	4	5	6	103.5	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215	216	217
218	219	220	221	222	223	224	225	226	

F1 2 3 4 5 6 7ALLCLR 8 9 CL 10 MENU

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COMMAND>

### 1) ファンクション表示の切り換え

SETUPキーボードのF12 (SHIFT) 釦を押すたびに、  
F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



### 2) CUE LISTをページ換えする。

PageUp釦 : ページ送り

PageDown釦 : ページ戻し

### 3) システムコメントを入力する。

#### 3. 1) ①カーソルを移動する。

↑、↓、←、→釦を押して、入力場所を移動します。

#### 3. 2) ②半角文字を入力する。

日本語キーボードで入力します。

#### 3. 3) 全角文字を入力する。

Alt釦を押しながら、漢字釦を押すと、漢字入力モードになります。

#### 3. 4) 上書・挿入モード切替を行う。

Ins釦を押すたびに上書・挿入が切り替わります。現在の状態は画面右上に表示されます。

#### 3. 5) カーソル位置の文字を削除する。

Del

### 4) 演目タイトル

システムコメントの最初の半角10文字が演目タイトルになります。

SAVE & LOAD画面で、保存データの演目タイトルを確認することができます。

# COMMENT INPUT画面

## 機能

CUE, CH, SM, EFFECT, GROUPにコメントを設定する事ができます。  
コメントは、最大で10文字まで入力する事ができます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

メニューのCOMMENT INPUTを選択すると、下記画面が表示されます。

COMMENT INPUT					2007/01/31 16:42:59		
CUE	CH	SM	EFFECT	GROUP			
Q 1	CUE-----01	Q 45		Q116		Q136	
P1	PART1	Q 46		Q117		Q200	
P2		Q 47		Q118		Q201	CUE----201
Q 2	CUE-----02	Q 48		Q119		Q202	
Q 3		Q 49		Q120		Q203	
Q 4		Q101	CUE----101	Q121		Q204	
Q 31		Q102		Q122		Q205	
Q 32		Q103		Q123		Q206	
Q 33		Q104		Q124		Q207	
Q 34		Q105		Q125		Q208	
Q 35		Q106		Q126		Q209	
Q 36		Q107		Q127		Q210	
Q 37		Q108		Q128		Q211	
Q 38		Q109		Q129		Q212	
Q 39		Q110		Q130		Q213	
Q 40		Q111		Q131		Q214	
Q 41		Q112		Q132		Q215	
Q 42		Q113		Q133		Q216	
Q 43		Q114		Q134		Q217	
Q 44		Q115		Q135		Q217.5	CUE--217.5
F1 CUE 2 CH 3 SM 4 EFFECT 5 COMENT 6 GROUP 7 PART 8 RESET 9 CL 10 MENU 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 COMMAND>							

## 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードのF12 (SHIFT) 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

CUE	CH	SM	EFFECT	COMENT	GROUP	PART	RESET	CL	MENU
-----	----	----	--------	--------	-------	------	-------	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	BANK	SM実-P	SM仕-P	COPY		< Page	Page >	MENU
----	----	------	-------	-------	------	--	--------	--------	------

## 3) コメント入力モードの切り替え

## 3. 1) CHコメント入力モードへの切り替え

F2 (CH) 釦を押して下さい。

## 3. 2) SMコメント入力モードへの切り替え

F3 (SM) 釦を押して下さい。

## 4) コメント設定

※操作を行う前に、対象となるデータの入力モードに切り替えて下さい。

※コメント文字入力はキーボードで行います。別紙『コメントの入力方法』を参照して下さい。

## 4. 1) CUEへのコメント設定

> CUE番号 [ ] [ ] コメント [ ] [ ]

または

> CUE番号 [ ] F5 (COMENT) [ ] コメント [ ] [ ]

例) CUE1に“CUE1”とコメントを設定する。

> CUE1 = CUE1 [ ] いいですか? [ ]

## 4. 2) PARTへのコメント設定

> CUE番号 [ ] PART番号 [ ] コメント [ ] [ ]

または

> CUE番号 [ ] PART番号 [ ] F5 (COMENT) [ ] コメント [ ] [ ]

例) CUE1のPART1に“PART1”とコメントを設定する。

> CUE1 = PART1 [ ] いいですか? [ ]

## 4. 3) CHへのコメント設定

> CH番号(複数可) [ ] [ ] コメント [ ] [ ]

または

> CH番号(複数可) [ ] [ ] F5 (COMENT) [ ] コメント [ ] [ ]

例) CH1に“LB1-1”とコメントを設定する。

> CH1 = LB-1 [ ] いいですか? [ ]

## 4. 4) SMへのコメント設定

>

または

>

例) SM1に“LB1-1”とコメントを設定する。

> SM1 = LB-1  いいですか?

## 4. 5) EFFECTへのコメント設定

>

または

>

例) EFFECT1に“EFFECT1”とコメントを設定する。

> EFFECT1 = EFFECT1  いいですか?

## 4. 6) GROUPへのコメント設定

>

または

>

例) GROUP1に“EFFECT1”とコメントを設定する。

> GROUP1 = GROUP1  いいですか?

## 5) コメント設定のクリア

※操作を行う前に、対象となるデータの入力モードに切り替えて下さい。

## 5. 1) CUEコメント設定のクリア

>

または

>

例) CUEのコメントをクリアする。

> CUE1 = CUE1 RESET いいですか?

## 5. 2) PARTコメント設定のクリア

>

または

>

例) CUE1のPART1のコメントをクリアする。

> CUE1 = PART1 RESET いいですか?

## 5. 3) CHコメント設定のクリア

> CH番号(複数可) [= F8 (RESET)]

または

> CH番号(複数可) F5 (COMENT) F8 (RESET)

例) CH1のコメントをクリアする。

> CH1 = LB-1 RESET いいですか?

## 5. 4) SMコメント設定のクリア

> SM番号(複数可) [= F8 (RESET)]

または

> SM番号(複数可) F5 (COMENT) F8 (RESET)

例) SM1のコメントをクリアする。

> SM1 = LB-1 RESET いいですか?

## 5. 5) EFFECTコメント設定のクリア

> EFFECT番号(複数可) [= F8 (RESET)]

または

> EFFECT番号(複数可) F5 (COMENT) F8 (RESET)

例) EFFECT1のコメントをクリアする。

> EFFECT1 = EFFECT1 RESET いいですか?

## 5. 6) GROUPコメント設定のクリア

> GROUP番号(複数可) [= F8 (RESET)]

または

> GROUP番号(複数可) F5 (COMENT) F8 (RESET)

例) GROUP1のコメントをクリアする。

> GROUP1 = GROUP1 RESET いいですか?

## 6) コメント設定のコピー

※操作を行う前に、対象となるデータの入力モードに切り替えて下さい。

## 6. 1) CUEコメント設定のコピー

※CUEコメントをPARTにコピーすることも出来ます。

> CUE番号 F16 (COPY) CUE番号 PART番号

例) CUE2のコメントをCUE5にコピーする。

> CUE2 COPY CUE5  いいですか?

例) CUE2のコメントをCUE5のPART1にコピーする。

> CUE2 COPY CUE5 PART1  いいですか?

**6. 2) PARTコメント設定のコピー**

※PARTコメントをCUEにコピーすることも出来ます。

>

例) CUE2のPART1のコメントをCUE5にコピーする。

> CUE2 PART1 COPY CUE5  いいですか?

例) CUE2のPART1のコメントをCUE5のPART1にコピーする。

> CUE2 PART1 COPY CUE5 PART1  いいですか?

**6. 3) CHコメント設定のコピー**

>

例) CH2のコメントをCH5にコピーする。

> CH2 COPY CH5  いいですか?

**6. 4) SMコメント設定のコピー**

>

例) SM2のコメントをSM5にコピーする。

> SM2 COPY SM5  いいですか?

**6. 5) EFFECTコメント設定のコピー**

>

例) EFFECT2のコメントをEFFECT5にコピーする。

> EFFECT2 COPY EFFECT5  いいですか?

**6. 6) GROUPコメント設定のコピー**

>

例) GROUP2のコメントをGROUP5にコピーする。

> GROUP2 COPY GROUP5  いいですか?

**7) 実行場面と仕込場面の変更**

※別紙『場面番号の変更方法』を参照して下さい。

**8) SMバンク、SM実行ページとSM仕込ページの変更**

※別紙『SMバンクとSMページの変更方法』を参照して下さい。



# DEFAULT画面

## 概要

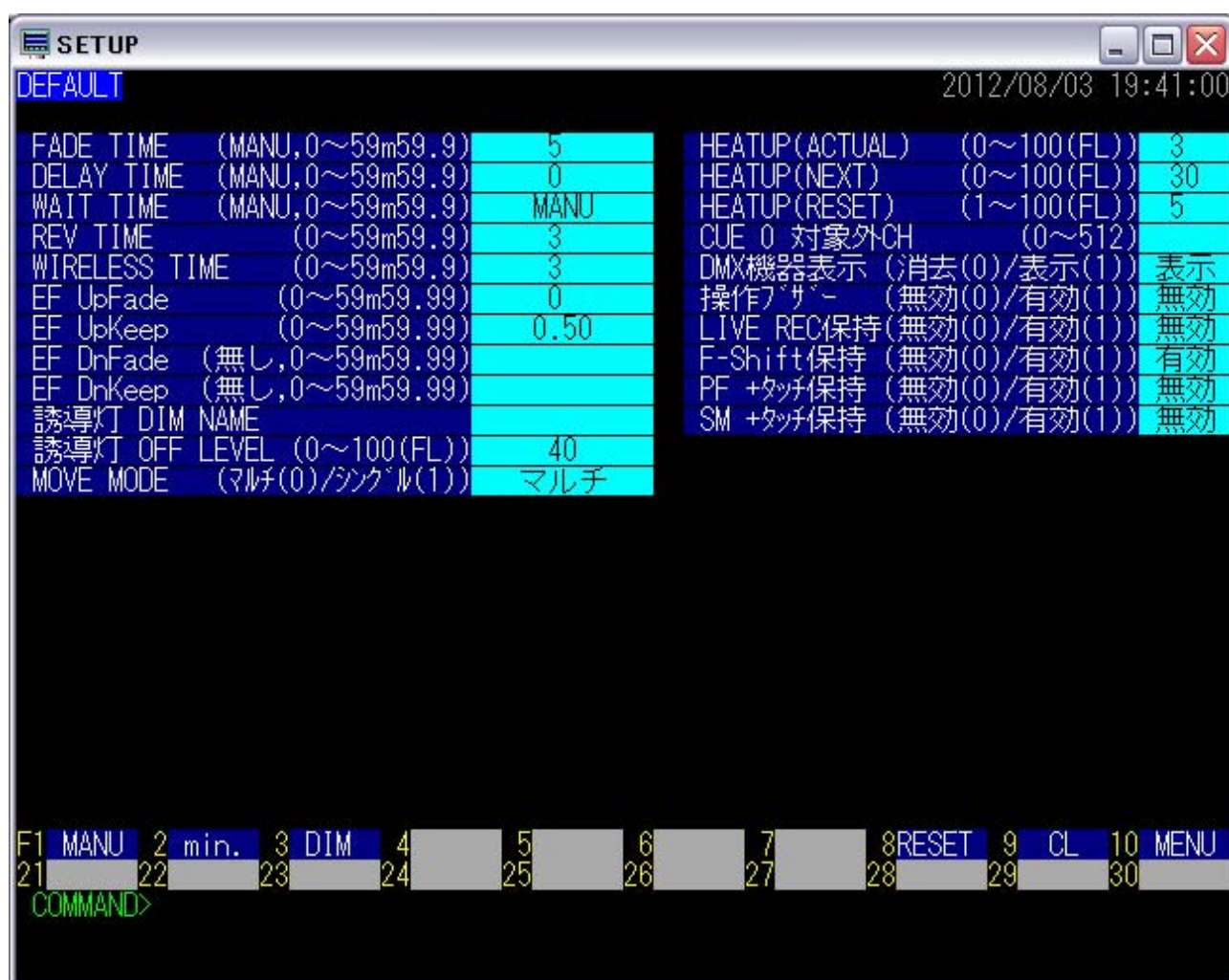
この画面では、各種データの初期値や設定値をあらかじめ決める画面です。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

MENU画面の[DEFAULT]を選択すると、下記画面が表示されます。

操作は、SETUPキーボードで行います。



## 2) ファンクション表示の切り換え

SETUPキーボードの[F12 (SHIFT)] 釦を押すたびに、  
F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



## 3) フェードタイムを指定せずにCUEを記憶した場合、 自動的に記憶されるフェードタイムを設定します。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、FADE TIME (MANU,0 ~ 59m59.9) の文字を  
反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) フェードタイムを入力して下さい。

分は[F 2 (m(分))]釦を小数点は[.]釦を使ってください。

> タイム [.] [.]

マニュアル設定の場合

> [F 1 (MANU)] [.] [.]

例) 1分10. 5秒とする。

> 1m10. 5 [.] [.]

例) マニュアルにする。

> MANU [.] [.]

## 4) ディレイタイムを指定せずにCUEを記憶した場合、 自動的に記憶されるディレイタイムを設定します。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、DELAY TIME (MANU,0 ~ 59m59.9) の文字を  
反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) ディレイタイムを入力して下さい。

分は[F 2 (m(分))]釦を小数点は[.]釦を使ってください。

> タイム [.] [.]

例) 1秒とする。

> 1 [.] [.]

5) ウェイトタイムを指定せずにCUEを記憶した場合、自動的に記憶されるフェードタイムを設定します。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、WAIT TIME (MANU,0 ~ 59m59.9) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) ウェイトタイムを入力して下さい。

ウェイトタイム無しの場合は、F 1 (MANU) 釦を押して下さい。

分はF 2 (m(分)) 釦を小数点は. 釦を使ってください。

> タイム [ ] [ ]

例) ウェイトタイム無しとする。

> MANU [ ] [ ]

6) REV. 釦操作で1つ前のCUEに戻る場合のフェードタイムを決めます。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、REV. TIME (0 ~ 59m59.9) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) リバース時のフェードタイムを入力して下さい。

分はF 2 (m(分)) 釦を小数点は. 釦を使ってください。

> タイム [ ] [ ]

例) 3秒とする。

> 3 [ ] [ ]

7) ワイヤレス操作器での下記操作のフェードタイムを決めます。(ワイヤレス操作器がある場合)

- ・ ALL OFF
- ・ CUE ON
- ・ CUE OFF
- ・ POWERパネル WIRELESS 釦OFF時の消灯時間

手順1) ↑釦または↓釦を押して、WIRELESS TIME (0 ~ 59m59.9) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) フェードタイムを入力して下さい。

分はF 2 (m(分)) 釦を小数点は. 釦を使ってください。

> タイム [ ] [ ]

例) 2秒とする。

> 2 [ ] [ ]

## 8) 誘導灯の客席照明連動制御にて、照明連動させるディマーを決めます。

※ディマーは1つに限ります。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、誘導灯 DIM NAME の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) ディマーを入力して下さい。

> F3 (DIM) ディマー メッセージ

例) 客3とする。

> DIM 客3 いいですか?

## 9) 誘導灯の照明連動制御にて、照明連動されるディマーのレベルを決めます。

※ここで決めた値が誘導灯の点灯／消灯の境界となります。

手順1) ↑釦または↓釦を押して、誘導灯 OFF LEVEL (0 ~ 100(FL)) の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) レベルを入力して下さい。

> レベル メッセージ

例) 70%とする。

> 70 いいですか?

## 10) ヒートアップチャンネル選択用レベルを決めます。

ヒートアップは、球切れ防止などの為、暗転状態で事前に球を温める場合に使用し、キューの編集画面にて、ヒートアップの条件に一致するCHを選択する場合の設定です。ACTUALキューが、AL TUAL 設定値よりも暗く、NEXTキューがNEXT設定値よりも明るい場合、CHが選択状態になります。使用例は、BLIND画面の「12) ヒートアップチャンネルを自動選出」を参照下さい。

### 10. 1) アクチュアルレベル設定

手順1) ↑釦または↓釦を押して、HEATUP(ACTUAL) (0 ~ 100(FL)) の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。



手順2) レベルを入力して下さい。

> レベル




例) 3%とする。

> 03



## 10. 2) ネクストレベル設定

手順1)  釦または 釦を押して、HEATUP(ACTUAL) (0 ~ 100(FL)) の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) レベルを入力して下さい。

>   



例) 25%とする。

> 25  




## 11) ヒートアップ・リセットチャンネル選択用レベルを決めます。

キューの編集により、ヒートアップが不要となった場合、本設定より低いレベルのチャンネルが選択状態になります。



使用例は、BLIND画面の「12) ヒートアップチャンネルを自動選出」を参照下さい。

手順1)  釦または 釦を押して、HEATUP(RESET) (1 ~ 100(FL)) の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) レベルを入力して下さい。

>   



例) 5%とする。

> 05  

## 12) キュー0 (暗転キュー) 再生時にレベル変化させないチャンネルを決めます。

指定したチャンネル以降、レベルが変化しません。



※暗転キューでカラースクロールを動かしたくない場合に設定します。

手順1)  釦または 釦を押して、CUE0対象外CH (0 ~ 2048) の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) チャンネル番号を入力して下さい。

>   メッセージ 

例) 501チャンネル以降とする。

> 501  いいですか? 

### 1 3) PATCH画面、DIMMER画面でDMX機器のページを表示するかどうか決めます。

消去時 : DMX機器のページが表示されません。  
表示時 : DMX機器のページが表示されます。

手順1)  釦または  釦を押して、**DMX機器表示 (消去(0)/表示(1))** の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) 表示させない(消去) 場合0を、表示させる(表示) 場合1を入力して下さい。

>  または

例) 表示とする。

> 1

### 1 4) 釦操作時の処理ブザー及びエラーブザーの音をON/OFFします。

※エラー音のON/OFFには無関係に、操作エラー時には”操作が間違っています”のメッセージが画面下部に表示されます。

手順1)  釦または  釦を押して、**操作ブザー (無効(0)/有効(1))** の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) ブザーを鳴らさない(無効) 場合0を、鳴らす(有効) 場合1を入力して下さい。

>  または

例) 有効とする。

> 1

### 15) サブマスターのLIVE REC状態の動作を決めます。

- 有効時 : サブマスターパネルで、LIVE REC操作後も、  
LIVE REC状態が保持されます。
- 無効時 : サブマスターパネルで、LIVE REC操作後、  
LIVE REC状態から通常の状態に切り替わります。

手順1)  釦または 釦を押して、LIVE REC保持(無効(0)/有効(1)) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) 無効にする場合0を、有効にする場合1を入力してください。

> または

例) 有効とする。

> 1

### 16) ファンクションの表示切り替えの動作の切り替え方法を決めます。

- 有効時 : 、を押すごとにファンクションの表示が  
F1~10とF11~20に切り替わります。
- 無効時 : 、を押している間だけファンクションの表示が  
F1~10からF11~20に切り替わります。

手順1)  釦または 釦を押して、F-Shift保持 (無効(0)/有効(1)) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) 無効にする場合0を、有効にする場合1を入力してください。

> または

例) 有効とする。

> 1

### 17) キューのMOVE再生モードを決めます。

キューの再生中に次キューを再生した場合の、継続レベルCHのフェード動作を決めます。

マルチ時 : レベル変化のあるキューで設定されたフェード時間で再生されます。  
同時に複数のキューを再生する事ができます。

シングル時 : 次キューのフェード時間で再生されます。  
複数のキューを同時進行させる事はできません。

手順1) 釦または釦を押して、MOVE MODE (マルチ(0)/シングル(1)) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) マルチにする場合0を、シングルにする場合1を入力してください。

> または

例) シングルとする。

> 1

### 18) 新規にエフェクトステップを作成した場合、

自動的に記憶されるUP FADEタイムを設定します。

手順1) 釦または釦を押して、EF UpFade (0 ~ 59m59.99) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) タイムを入力して下さい。  
分は釦を小数点は釦を使ってください。

>

例) 1分10.5秒とする。

> 1m10.5

### 19) 新規にエフェクトステップを作成した場合、

自動的に記憶されるUP KEEPタイムを設定します。

手順1) 釦または釦を押して、EF UpKeep (0 ~ 59m59.99) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) タイムを入力して下さい。  
分は釦を小数点は釦を使ってください。

>

例) 1分10.5秒とする。

> 1m10.5



## 20) 新規にエフェクトステップを作成した場合、

自動的に記憶されるDOWN FADEタイムを設定します。

手順1)  釦または 釦を押して、EF DnFade (無し,0 ~ 59m59.99) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) タイムを入力して下さい。

分は 釦を小数点は 釦を使ってください。

設定なしにする場合は、 を使用します。

>

または、

>

例) 1分10. 5秒とする。

> 1m10. 5

## 21) 新規にエフェクトステップを作成した場合、

自動的に記憶されるDOWN KEEPタイムを設定します。

手順1)  釦または 釦を押して、EF DnKeep (無し,0 ~ 59m59.99) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) タイムを入力して下さい。

分は 釦を小数点は 釦を使ってください。

設定なしにする場合は、 を使用します。

>

または、

>

例) 1分10. 5秒とする。

> 1m10. 5

## 22) プリセットフェーダの+タッチ操作を固定操作にするか決めます。

手順1)  釦または 釦を押して、PF +タッチ保持 (無効(0)/有効(1)) の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) 固定操作にしない(無効) 場合0を、固定操作にする(有効) 場合1を入力して下さい。

>  または

例) 有効とする。

> 1

**23) サブマスタフェーダの+タッチ操作を固定操作にするか決めます。**

手順1) 釦または釦を押して、**SM +タッチ保持 (無効(0)／有効(1))** の文字を反転させます。  
文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) 固定操作にしない(無効) 場合0を、固定操作にする(有効) 場合1を  
入力して下さい。

> または

例) 有効とする。

> 1

# ALARM画面

## 概要

ALARM画面では、調光操作卓及び調光装置のアラーム表示します。

### 1) 調光操作卓及び調光装置のアラーム履歴表示機能

調光操作卓や調光器盤の異常発生、復帰情報を、日付、時刻とともに履歴形式で表示します。  
なお、日付、時刻の新しいものから表示します。  
この情報は保存されますが、項目数の限界を越えた場合は古い物から自動的に削除されます。

### 2) アラームブザー機能

アラームが発生した場合は、ブザーが鳴ります。  
ブザーを鳴らしたくない場合は、拡張パネルのBUZZER STOP釦を押してください。

### 3) アラーム代表表示

アラームが発生した場合は、拡張パネルのALARM/BZ STOP釦のALARM LED、調光操作卓のALARM表示LEDが点滅します。  
但し、ブザーストップ中はALARM LEDは点灯します。  
また、アラーム発生中は画面の右下にALARMと赤色で表示されます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューのALARMを選択すると、下記画面が表示されます。

または、MONITOR画面で、F3 (ALARM)を押してください。

操作は、SETUP PCキーボードで行います。

ALARM 2007/02/06 10:52:23 全ての履歴

アラーム履歴数: 80 発生件数: 5

No.	発生日時	状態	場所	アラーム内容
102/06	10:39:56	発生	操作卓	コンソールパネル 通信異常
202/06	10:35:07	復帰	操作卓	コンソールパネル 通信異常
302/06	10:34:05	発生	操作卓	SETTING画面 通信異常
402/06	10:17:50	発生	操作卓	コンソールパネル 通信異常
502/06	10:13:55	復帰	操作卓	コンソールパネル 通信異常
602/06	09:59:07	発生	操作卓	コンソールパネル 通信異常
702/06	09:34:06	発生	伝送盤	調光器盤CPU(HCU 1-2) 応答なし
802/06	09:34:06	発生	伝送盤	調光器盤CPU(HCU 1-1) 応答なし
902/06	09:33:54	発生	操作卓	システム操作パネル 通信異常
1002/06	09:33:27	----	操作卓	電源ON

メッセージ

コンソールパネルCPU との通信において 異常 を検出しました。

- ・コンソールパネルCPUが正常に動作しているか確認してください。
- ・コンソールパネルCPUとメインCPU間のイーサネットケーブルが正常に接続されているか確認してください。
- ・HUBを経由して接続されている場合は、HUBが正常に動作しているか確認してください。

F1 TOP 2 3 MONI 4 発生中 5 全履歴 6 7 ALLCLR 8 9 CL 10 MENU

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COMMAND>

### 2) ファンクションをF11～F20に切り替える。

SETUP PCキーボードのF12を押すたびに、

F1～F10とF11～F20が切り替わります。

(F1～F10)

TOP MONI 発生中 全履歴 ALLCLR CL MENU

(F11～F20)

< Page Page > MENU

### 3) アラーム復帰項目を削除する。

> F7 (ALLCLR)

4) 表示項目をページアップする。

**PAGE UP** 釦を押してください。

または、**F18 (<Page)** 釦を押して下さい。

5) 表示項目をページダウンする。

**PAGE DOWN** 釦を押してください。

または、**F19 (Page>)** 釦を押して下さい。

6) 表示項目を1項目単位でスクロールする。

**↑** 又は **↓** 釦を押してください。

7) 最も新しい項目から表示する。

**F1 (TOP)** 釦を押してください。

8) 発生中の項目のみ表示する。

**F4 (発生中)** 釦を押してください。

9) 全ての履歴を表示する。

**F5 (全履歴)** 釦を押してください。

10) MONITOR画面に移動する。(調光器盤のアラーム監視機能がある場合)

**F3 (MONI)** 釦を押してください。

# MONITOR画面

## 概要

---

※MONITOR画面は、調光器盤にアラーム監視機能がある場合のみ表示されます。

MONITOR画面では、調光器盤各負荷回路の、現在の状態を表示します。

異常状態の回路は、背景色が緊急度別に変化します。

赤：緊急度高。ALARM画面にて、メッセージを確認し、早急に対応してください。

黄：緊急度低。通常状態とは異なる状態で動作していることを示します。

※緊急度が高い異常状態が発生した場合の対処方法は、調光器盤の取扱説明書をご覧ください。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューのMONITORを選択すると、下記画面が表示されます。

または、ALARM画面で、F3 (MONI) を押してください。

操作は、SETUP PCキーボードで行います。

MONITOR 2007/02/06 11:15:00

DMX No.	負荷名称	調光器 回路番号	容量 [A]	漏電	M C B	過 負 荷	過 負 荷 遮 断	温度 異常	温度 遮断	回路 異常	手 元 操 作 中	N D M
1- 1	B上下1	1-1	30									
1- 2	B上下2	1-21	30									
1- 3	B上下3	1-41	30									
1- 4	B上下4	1-2	30									
1- 5	B中1	1-22	30									
1- 6	B中2	1-42	30									
1- 7	B中3	1-3	30									
1- 8	B中4	1-23	30									
1- 9	1S1	1-43	30									
1-10	1S2	1-4	30									
1-11	1S3	1-24	30									
1-12	1S4	1-44	30									
1-13	1S5	1-5	30									
1-14	1S6	1-25	30									
1-15	1S7	1-45	30									
1-16	1S8	1-6	30									
1-17	1S9	1-26	30									

F1 TOP 2 3ALARM 4 復帰 5 解除 6検索↑ 7検索↓ 8 9 10 MENU  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
COMMAND>

### 2) ファンクションをF11～F20に切り換える

SETUP PCキーボードのF12釦を押すたびに、

F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

TOP	ALARM	復帰	解除	検索↑	検索↓				MENU
-----	-------	----	----	-----	-----	--	--	--	------

(F11～F20)

								< Page	Page >	MENU
--	--	--	--	--	--	--	--	--------	--------	------

### 3) 表示項目をページアップする。

PAGE UP釦を押してください。

または、F18 (<PAGE)釦を押して下さい。

4) 表示項目をページダウンする。

**PAGE DOWN** 釦を押してください。

または、**F 1 9 (PAGE >)** 釦を押して下さい。

5) 表示項目を1項目単位でスクロールする。

**↑**又は**↓** 釦を押してください。

6) 負荷回路を先頭から表示する。

**F 1 (TOP)** 釦を押してください。

7) アラームが発生している負荷回路を後方に検索する。

**F 6 (検索↑)** 釦を押してください。

NDMは検索対象外です。

8) アラームが発生している負荷回路を前方に検索する。

**F 7 (検索↓)** 釦を押してください。

NDMは検索対象外です。

9) 遮断復帰する。

遮断復帰したい負荷回路にカーソルを合わせ、**F 4 (復帰)** 釦を押してください。

復帰されるまでには、数秒の時間が掛かります。

1 0) 手元解除する。

手元解除したい負荷回路にカーソルを合わせ、**F 5 (解除)** 釦を押してください。

解除されるまでには、数秒の時間が掛かります。

1 1) ALARM画面に移動する。

**F 3 (ALARM)** 釦を押してください。



# DATA CLEAR画面

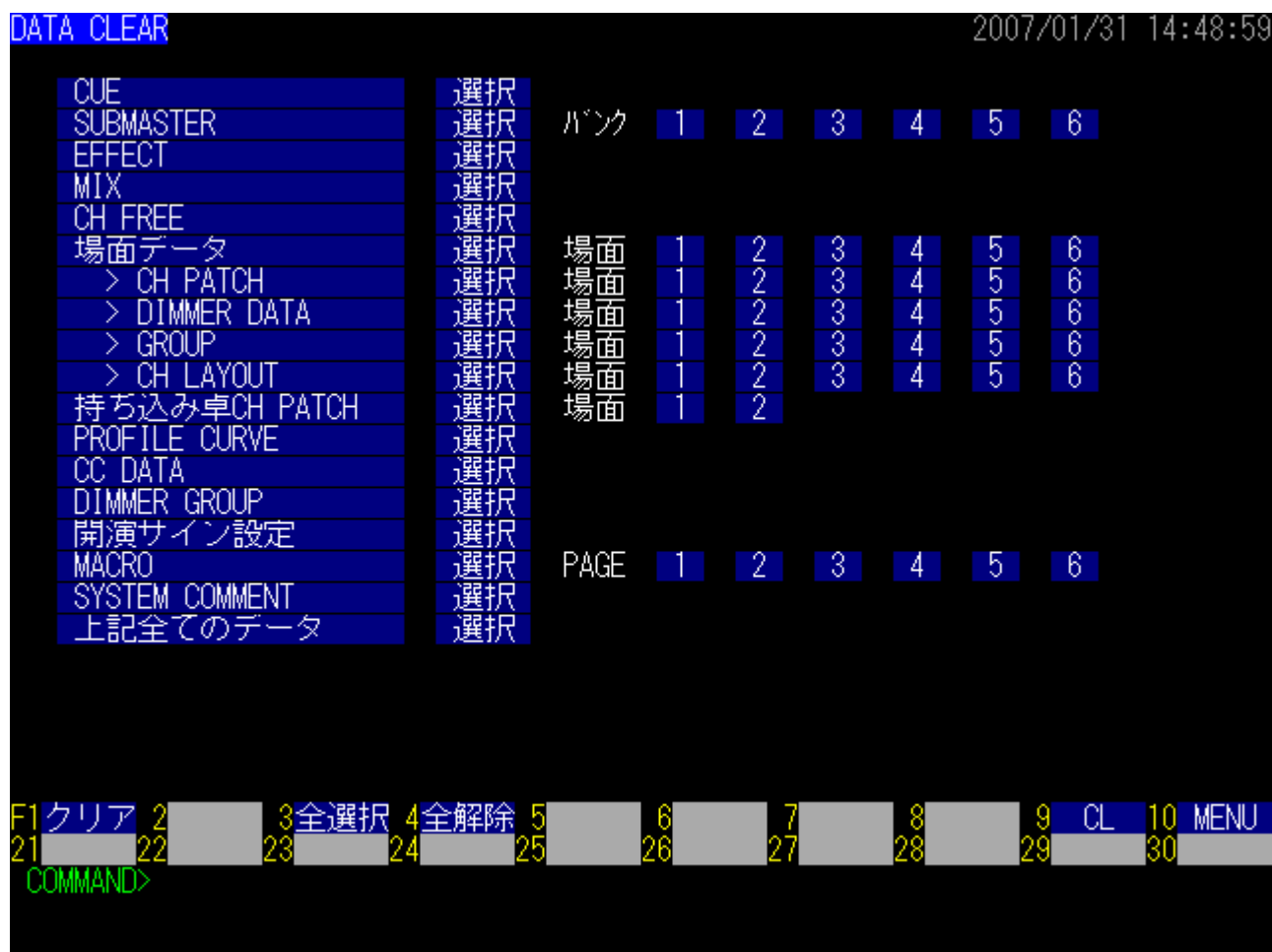
## 概要

この画面では、データ種類別にデータを削除する事ができます。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

メニューの[DATA CLEAR]を選択すると、下記画面が表示されます。



## 2) ファンクション表示の切り替え

キーボードの **F12 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り替わります。

(F1～F10)

クリア		全選択	全解除							CL	MENU
-----	--	-----	-----	--	--	--	--	--	--	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	持実	持仕	BANK	SM-実P	SM-仕P	MC-P			MENU
----	----	----	----	------	-------	-------	------	--	--	------

## 3) 選択／未選択の表示について

表示されているデータ項目の右に表示されている“SEL”の表示色でデータが消去対象に選択されているか確認できます。

黄色 : 選択状態  
青色 : 未選択状態

## 4) 消去するデータの選択

## 4. 1) 消去するデータの選択／未選択操作

※“上記全てのデータ”を選択する事で全てのデータを選択できます。





※“場面データ”を選択する事で


場面データ (CH PATCH、DIMMER DATA、GROUP)  
を一括で選択できます。

※場面番号“1”～“6”を選択する事で場面毎にデータを選択できます。


※バンク番号“1”～“6”を選択する事でバンク毎にデータを選択できます。

※ページ番号“1”～“6”を選択する事でページ毎にデータを選択できます。


手順1) 、、、 釦を押して、消去するデータにカーソルをあわせます。

手順2)  釦を押すたびに、データの選択／未選択が切り替わります。  
マウスで、“SEL”、場面番号“1”～“6”を左クリックする事で、同様の動作となります。


## 4. 2) 全てのデータを選択

> **F3 (全選択)** 


例) 全てのデータを選択

> 全選択 いいですか? 

## 4. 3) 全てのデータを未選択にする

> **F4 (全解除)** 

例) 全てのデータを未選択にする

> 全解除 いいですか? 

5) 選択された消去対象データを消去する。

※本操作を実行すると、選択されたデータが消去されます。

> F1 (クリア) ↵

例) 選択したデータを消去する。

> データクリア いいですか? ↵

6) 実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照して下さい。

7) 持込卓の実行場面と仕込場面の変更

※別紙『場面番号の変更方法』を参照して下さい。

8) SMバンク、SM実行ページと仕込ページの変更

※別紙『SMバンクとSMページの変更方法』を参照して下さい。

# SAVE & LOAD画面

## 機能

---

仕込みデータを、PCのハードディスクや他の記録メディアへ、セーブ／ロードする事ができます。

J A T E T規格J A S C I I形式のデータファイルをセーブ／ロードする事ができます。

セーブ、ロード出来るデータ以下の通りです。

- キューデータ
- サブマスタデータ
- エフェクトデータ
- ミキシングデータ
- CHフリーデータ
- CHパッチデータ
- ディマーデータ
- CHグループデータ
- 持ち込み卓パッチデータ
- プロファイルカーブパターンデータ
- ディマーグループデータ
- マクロシートデータ
- システムコメントデータ
- その他のデータ（ユーザ設定データ等）
- 操作履歴データ（SAVEのみ可能）

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューの[SAVE & LOAD]を選択すると、下記画面が表示されます。



### 2) ファンクション表示の切り換え

SETUPキーボードの[F12 (SHIFT)] 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

項目	参照	JASCI	LSTcue	LST ef	BU cue	BU ef	演タイ	CL	MENU
----	----	-------	--------	--------	--------	-------	-----	----	------

(F11～F20)

実行	仕込	持実	持仕	BANK	SM実-P	SM仕-P	MC-P		MENU
----	----	----	----	------	-------	-------	------	--	------

### 3) 仕込みデータのセーブ

※指定したフォルダに、仕込みデータをセーブします。

※保存先のメディアの空き容量が少ない場合、セーブできません。

※リムーバブルメディアにデータをセーブする場合は、書込禁止（ライトプロテクト）を解除して操作を行ってください。

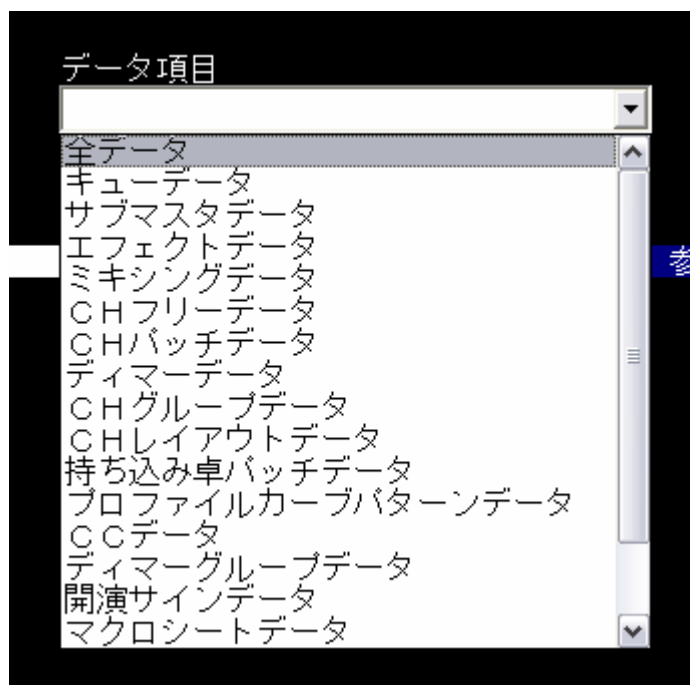
※フォーマットされていないリムーバブルメディアにデータをセーブする場合は、「項目4の2）リムーバブルメディアのフォーマット」を参照して、フォーマットを行ってください。

手順1) **DATA SAVE**を選択

> ↑または↓で**DATA SAVE**を選択

手順2) セーブするデータを選ぶ

“データ項目”の▼をクリックするか**F 1（項目）**を押すと下記のようにセーブできるデータの項目が表示されますので、セーブするデータを↑、↓釦かマウスでクリックして選択してください。



手順3) セーブするフォルダを指定

フォルダの指定方法は「9）仕込みデータをセーブ／ロードする、フォルダの指定」をご覧ください。

手順4) セーブを実行

↵釦を押すと「いいですか？」と確認されますので、もう一度↵釦を押してください。

例) 全データをセーブする。

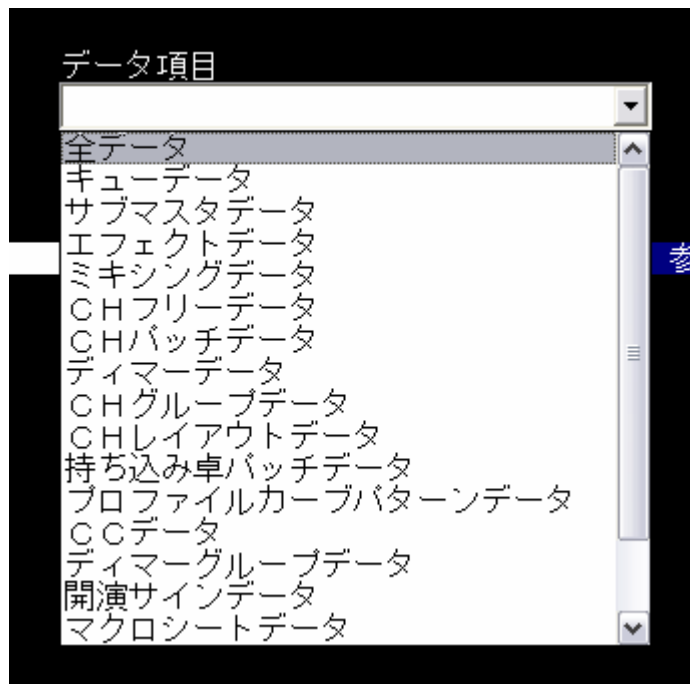
> ↑または↓で**DATA SAVE**を選択 **データ項目に全データを選択** ↵ ↵

#### 4) 仕込みデータのロード

※指定したフォルダから、仕込みデータをロードします。  
 ※データが保存されていない場合、ロードできません。

手順1) **DATA LOAD**を選択  
 > **↑**または**↓**で**DATA LOAD**を選択

手順2) ロードするデータを選ぶ  
 “データ項目”の**▼**をクリックするか**F1 (項目)**を押すと  
 下記のようにロードできるデータの項目が表示されますので、  
 ロードするデータを**↑**、**↓**釦かマウスでクリックして選択してください。



手順3) セーブするフォルダを指定  
 フォルダの指定方法は「9) 仕込みデータをセーブ／ロードする、フォルダの指定」  
 をご覧下さい。

手順4) ロードを実行  
**↵**釦を押すと「いいですか?」と確認されますので、  
 もう一度**↵**釦を押してください。

例) 全データをロードする。  
 > **↑**または**↓**で**DATA LOAD**を選択 **データ項目に全データを選択** **↵** **↵**

5) 卓内のキューリストを表示

**F4 (LSTcue)** 釦を押すと、画面の下部にキューリストが表示されます。再度押すと消えます。

6) 卓内のエフェクトリストを表示

**F5 (LST ef)** 釦を押すと、画面の下部にエフェクトリストが表示されます。  
再度押すと消えます。

7) 保存データのキューリストを表示

**F6 (BUcue)** 釦を押すと、画面の下部にキューリストが表示されます。再度押すと消えます。

8) 卓内のエフェクトリストを表示

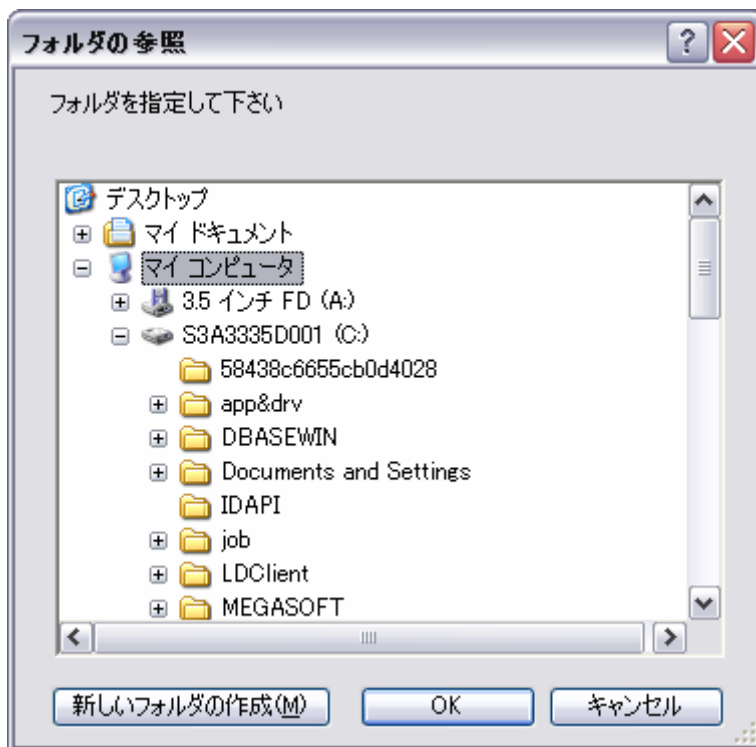
**F7 (BU ef)** 釦を押すと、画面の下部にエフェクトリストが表示されます。  
再度押すと消えます。



# 9) 仕込みデータをセーブ/ロードする、フォルダの指定

※ “DATA SAVE”、“DATA LOAD” どちらかを選択していないと、  
フォルダの指定は行なえません。

手順1) **F 2 (参照)** 釦を押すと、下記のウィンドウが表示されます。

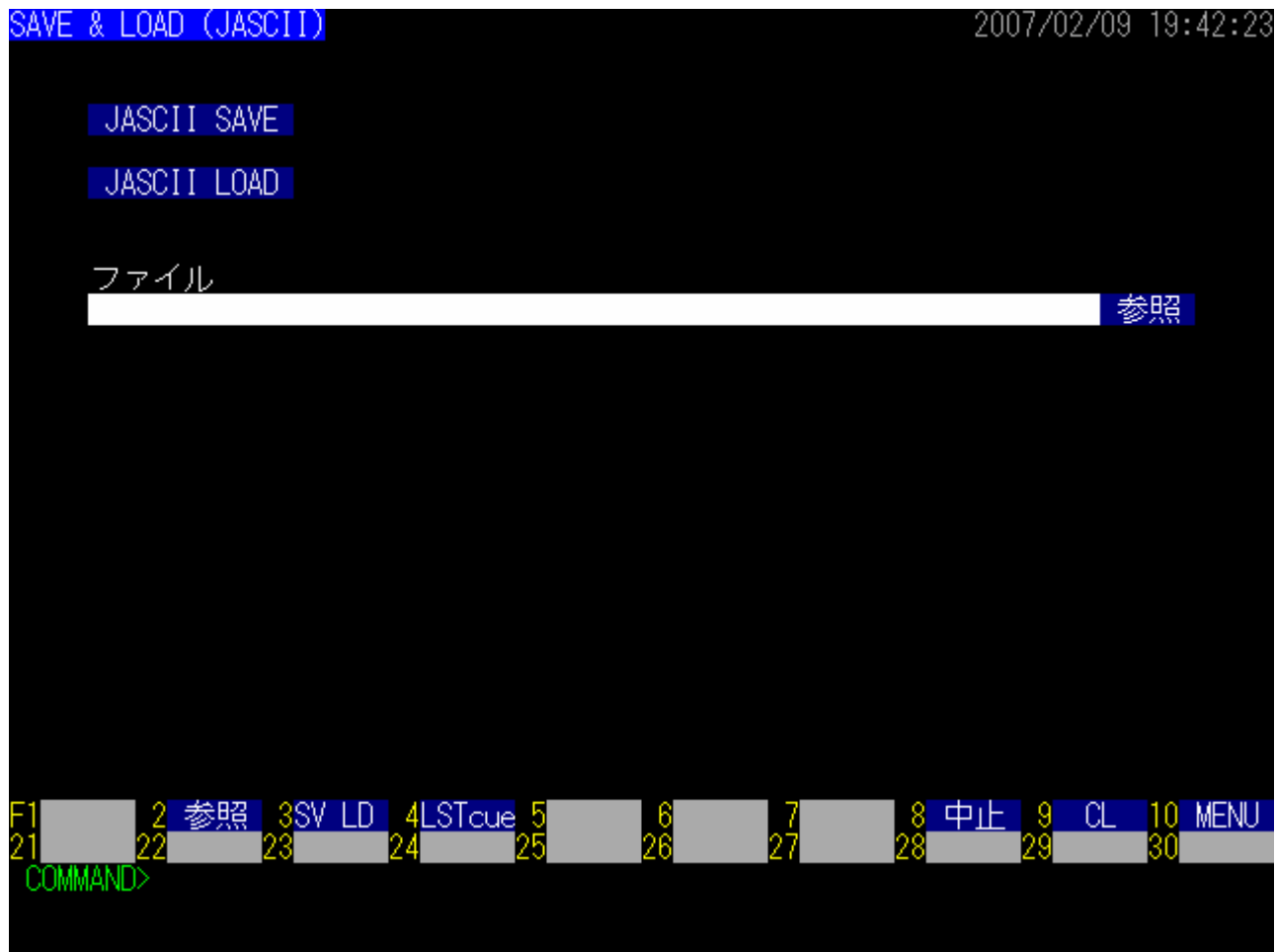


手順2) データをセーブする場合は、保存先のフォルダを、  
データをロードする場合は、データが保存されているフォルダをマウスで指定し、  
**OK**をクリックします。  
“DATA SAVE”を選択している場合、**新しいフォルダの作成**をクリックすると、  
新たにフォルダを作成する事ができます。

## JASCII画面の操作説明

### 1) 画面の表示

SAVE & LOAD画面で[F3 (JASCII)] 釦を押すと下記画面が表示されます。  
再度、[F3 (SV LD)] 釦を押すとSAVE & LOAD画面に戻ります。



### 2) ファンクション表示の切り換え

SETUPキーボードの[F12 (SHIFT)] 釦を押すたびに、  
F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



### 3) キューデータをJASCIIファイルにセーブ

※JASCIIデータのサイズが大きく、指定したメディアにデータが入りきらない場合、セーブ中に続きのデータを別のメディアに保存するか、確認のメッセージが表示されます。

**F8 (中止)**を押すことでJASCIIデータのセーブを中止することが出来ます。

※「C:」の空き容量が少ない場合は、「C:」にJASCIIデータをセーブできません。

※リムーバブルメディアにデータをセーブする場合は、書込禁止(ライトプロテクト)を解除して操作を行って下さい。

※フォーマットされていないリムーバブルメディアにデータをセーブする場合は、「項目4の2) リムーバブルメディアのフォーマット」を参照して、フォーマットを行って下さい。

手順1) **JASCII SAVE**を選択

> **↑または↓でJASCII SAVEを選択**

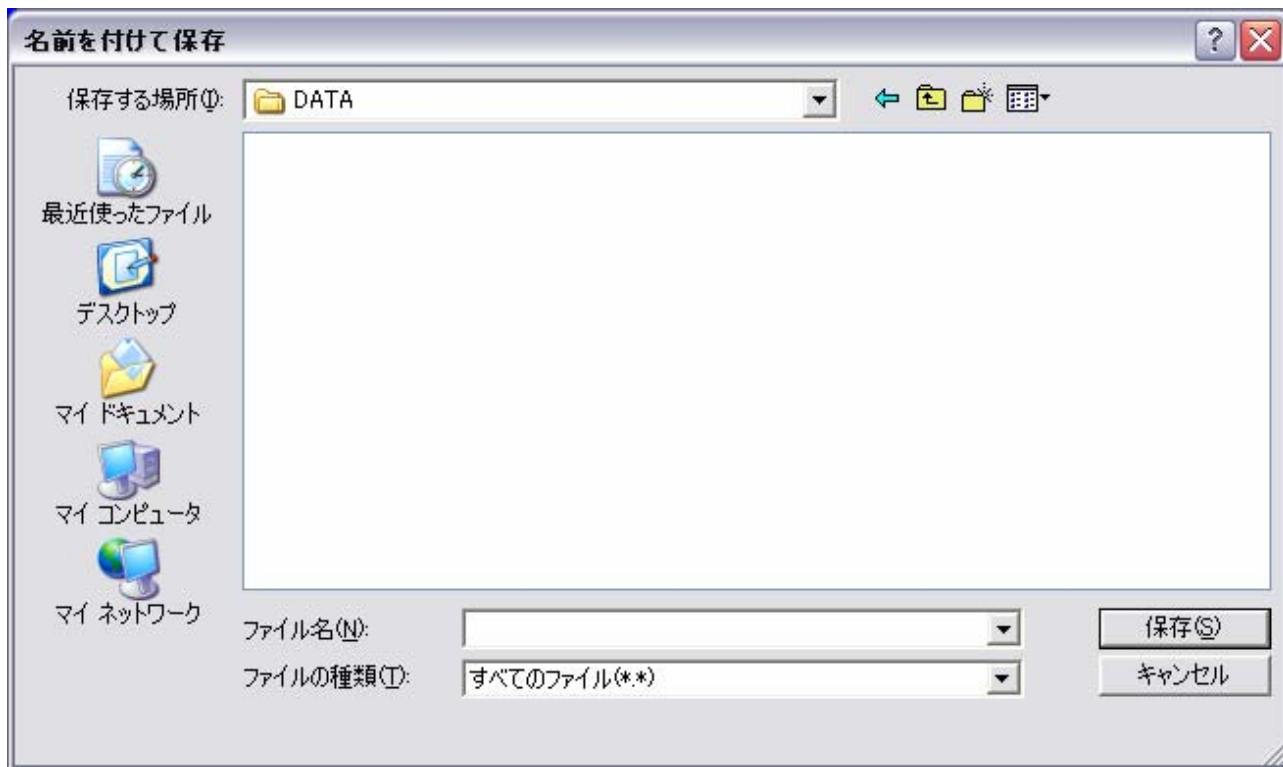
手順2) セーブするファイルを指定

**F2 (参照)**を押すと、下記のウィンドウが表示されます。

まず、保存先のフォルダを開きます。

新規にJASCIIファイルを作成する場合は、“ファイル名”に任意のファイル名を入力し、**保存**をクリックします。

既存のJASCIIファイルに上書きする場合は、上書きするファイルを選択し、**保存**をクリックします。



手順3) セーブを実行

☐ 釦を押すと「いいですか?」と確認されますので、  
もう一度☐ 釦を押してください。

4) J A S C I I ファイルのロード

手順1) J A S C I I LOAD を選択

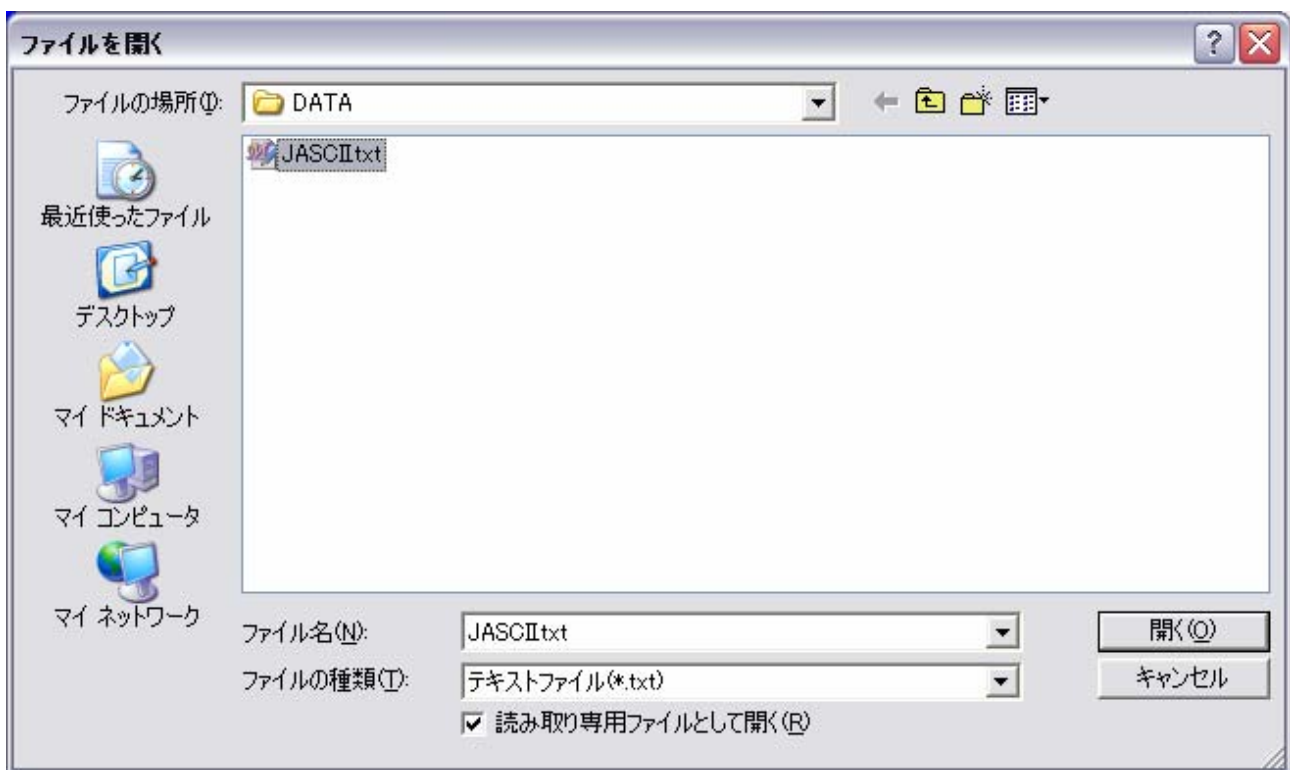
> ↑ または ↓ で J A S C I I LOAD を選択

手順2) ロードするファイルを指定

**F 2 (参照)** 釦を押すと、下記のウィンドウが表示されます。

保存先のフォルダを開き

ロードする J A S C I I ファイルを選択し **開く** をクリックします。



手順3) ロードを実行

☐ 釦を押すと「いいですか?」と確認されますので、  
もう一度☐ 釦を押してください。

5) 複数のファイルを使用したセーブ/ロード

セーブ時にデータサイズが大きく、1つのメディアに入りきらない場合、  
J A S C I I ファイルを作成し続きのデータをセーブすることが出来ます。  
また、複数のファイルにまたがってセーブされている J A S C I I データを  
ロードすることも可能です。

#### 4. リムーバブルメディアの取り扱いについて

##### 1) USB、i. L I N K ( I E E E 1 3 9 4 ) 対応機器の取り外し

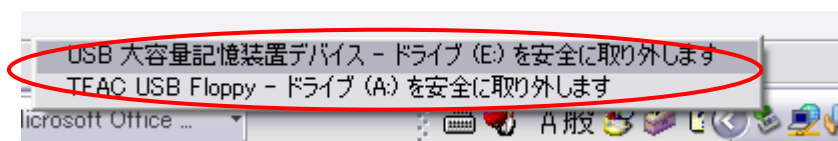
**MOドライブなどのUSB、またはi. L I N K対応の記憶装置を取りはずす場合は、データが消失する恐れがあるため、必ず使用停止の操作を行って下さい。**

手順1) 通知領域の「ハードウェアの安全な取り外し」アイコンをクリックします。



手順2) 表示されたメニューから

「×××× (取りはずす記憶装置) を安全に取り外します」をクリックします。



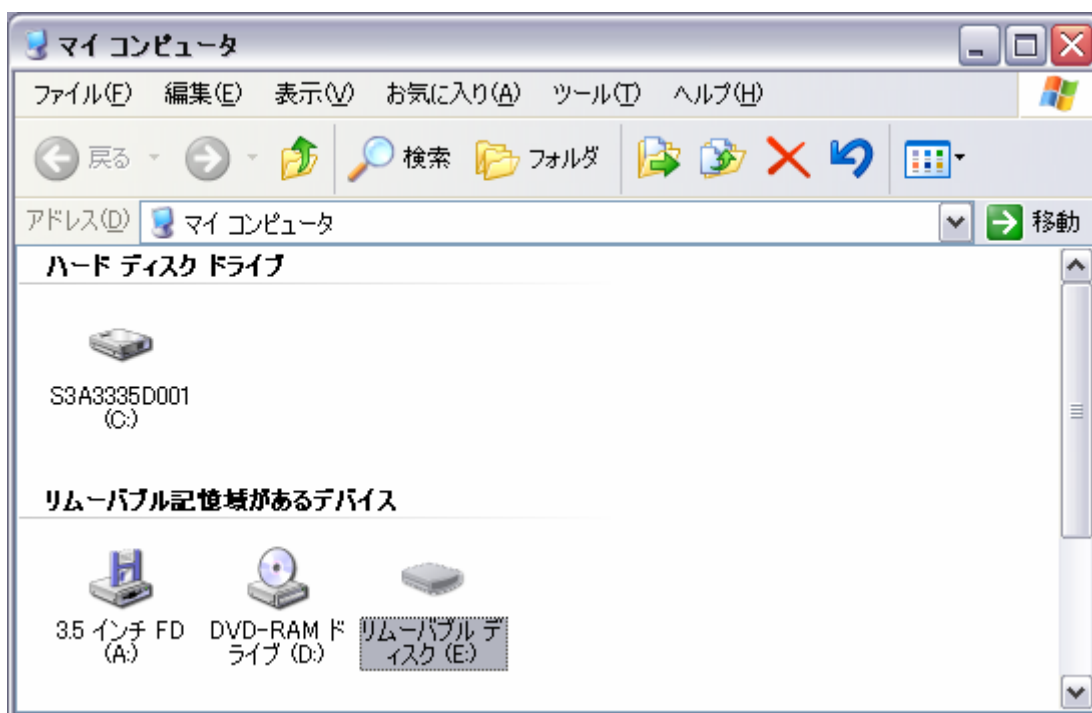
手順3) 「安全に取り外すことが出来ます」のメッセージが表示されたら、  
「閉じる」鈕 (X) をクリックします。

手順4) パソコン本体から記憶装置を取り外します。

##### 2) リムーバブルメディアのフォーマット

※リムーバブルメディアのフォーマットは、Windowsで行います。

手順1) Windowsの“マイ コンピュータ”を開きます。



手順2) フォーマットするリムーバブルメディアのアイコンを、マウスで選択します。

手順3) [ファイル] → [フォーマット] を、マウスでクリックすると、下記ウィンドウが表示されます。



手順4) **開始** 鈕をクリックすると、フォーマットが始まります。

手順5) フォーマットが終了すると、終了をアナウンスするウィンドウが表示されるので、**OK** 鈕をクリックして、ウィンドウを閉じます。

## 6) JASCI データの扱いとメッセージについて

## 6. 1) 調光装置で扱うデータの種類

キューデータ	CH番号	CH番号
	CHレベル	CHレベル
	フェード時間	フェード時間
	ディレイ時間	ディレイ時間
	ウェイト時間	ウェイト時間
	キューリンク番号	キューリンク番号
	コメント	コメント
	パートデータ	パートデータ

## 6. 2) セーブ/ロード時のデータの扱い

データの種類	値の範囲 (最大値)	データロード	データセーブ時
キュー番号	0, 1～999, 9	最大キュー番号を超えたデータは、ロードされません。	調光装置のデータが、セーブされます。
キュー記憶数	1000	最大キュー記憶数を超えたデータは、ロードされません。	調光装置のデータが、セーブされます。
CH番号	512	最大CH番号を超えたデータは、ロードされません。	調光装置のデータが、セーブされます。
CHレベル		%, Hexレベルのデータロードに対応しています。	Hexレベルでセーブされます。
フェード時間 ディレイ時間 ウェイト時間	0, 1～59分59, 9	最大値を超えたデータは、最大値に置き換わってロードされます。	調光装置のデータが、セーブされます。
キューリンク番号	0, 1～999, 9	最大キュー番号を超えたデータは、ロードされません。	キューリンク番号のみセーブされます。
コメント	半角10文字まで。	最大文字列を超えたデータは、ロードされません。	調光装置のデータが、セーブされます。
パート番号	1～10	最大値を超えたパートに属するデータは、本キューデータとしてデータロードされます。	調光装置のデータが、セーブされます。

## 6. 3) J A S C I I データをロードした時のエラー／ワーニングメッセージ

データをロードする調光装置が、処理出来ないキーワードやデータに遭遇した時、  
下記エラー／ワーニングメッセージが表示されます。

## &lt;エラーメッセージ一覧&gt;

(\*\*\*\*行目):\*\*\*\*は、4桁の行数を示します。

No.	エラーメッセージ	原因	ロードされるデータ
0091	(****行目) 0091-E レコード長が80文字を超えました。	(****行目)が80文字を超えてデータが書かれています。	(****行目)でロードが中断されます。 1行前までのデータがロードされます。
0099	(****行目) 0099-E 識別番号不一致です。	JASCII 規格バージョンが認識出来ません。又このバージョンは対応していません。” JASCII1:0” のみ対応しています。	データは、何もロードされません。
0100	(****行目) 0100-E ENDDATA が存在しません。	データの最後に” ENDDATA” が、書かれていません。	(****行目)でロードが中断されます。 1行前までのデータがロードされます。
0111	(****行目) 0111-E JASCII キーワードがありません。	データの先頭に” JASCII 1:0” が書かれていません。	データは、何もロードされません。
8001	(****行目) 8001-E 無効なターミネータです。	(****行目)が、改行+復帰コード (CR+LF)で終了していません。	(****行目)でロードが中断されます。 1行前までのデータがロードされます。



## &lt;ワーニングメッセージ一覧&gt;

(\*\*\*\*行目):\*\*\*\*は、4桁の行数を示します。

No.	ワーニングメッセージ	原因	ロードされるデータ
0041	(****行目) 0041-W 無効なキュー番号です。	キュー番号に文字や記号が含まれている可能性があります。又、キュー番号” 0” が記述されている可能性があります。	(****行目)のキューデータは、ロードされません。 その他のデータは、ロードされます。
0042	(****行目) 0042-W 範囲外の CUE 番号です。	キュー番号が、調光卓で扱える最大キュー番号を超えている可能性があります。	(****行目)のキューデータは、ロードされません。 その他のデータは、ロードされます。
0045	(****行目) 0045-W 範囲外の PART 番号です。	パート番号が、調光卓で扱える最大パート番号を超えている又、パート番号” 0” が記述されている可能性があります。	(****行目)のパート番号のみが、読み捨てられます。このパートに属しているデータは、本キューのデータとしてロードされます。
0151	(****行目) 0151-W 未定義キーワードです。	(****行目)のデータが認識出来ませんでした。 キュー以外のデータが記述されている可能性があります。	(****行目)のキーワードに属するデータは、全てロードされません。
0152	(****行目) 0152-W 無効な二次キーワードです。	(****行目)のデータが認識出来ません。 FADE,DELAY,WAIT,LINK,TEXT ,PART 以外のキーワードの可能性もあります。	(****行目)のデータは、ロードされません。
0154	(****行目) 0154-W MANUFACTURER の前に CONSOLE が宣言されました。	メッセージの通りです。	メーカー固有キーワードによるデータはロードされません。
0171	(****行目) 0171-W 無効な整数指定です。	整数指定のデータに0～9以外の文字がある可能性があります。	(****行目)のメッセージが表示された箇所のデータは、ロードされません。

No.	ワーニングメッセージ	原因	ロードされるデータ
0172	(****行目) 0172-W 無効な 16 進指定です。	CHレベルの16進数表記が誤っています。0～9、a～f、A～F以外の文字が使用されている可能性があります。	(****行目)のCHレベルは、全てロードされません。CHレベル0となります。
0201	(****行目) 0201-W 範囲外のCH番号です。	CH番号が、調光卓で扱える最大値を超えている可能性があります。	最大CH番号を超えているCHのレベルは、ロードされません。
0221	(****行目) 0221-W 無効なレベル指定です。	CHレベルが認識出来ません。不正なCHレベル指定がされている可能性があります。	(****行目)に該当するCHレベルは、ロードされません。CHレベルは0になります。又、FLを超えているレベルはFLレベルとしてロードされます。
0241	(****行目) 0241-W 無効なタイム指定です。	時間指定に誤りがあります。 (桁数がオーバーしている可能性があります。)	(****行目)に該当する時間データは、ロードされません。 それ以外のデータは、全てロードされます。
0302	(****行目) 0302-W 範囲外のSET 指定値です。	指定したCH番号が認識出来る値をオーバーしている可能性があります。(SET キーワードで指定出来る最大値は 65535 です。)	調光卓の最大CH番号のレベルデータまでが、ロードされます。
0701	(****行目) 0701-W 無効な文字を無視しました。	キュー番号又、時間指定が正しく記述されていない可能性があります。	(****行目)のデータは、ロードされません。 それ以外のデータは、全てロードされます。
0911	(****行目) 0911-W 警告です。	CH番号とレベルの間に”@”が無かった為、CHレベルが認識出来ませんでした。	(****行目)のデータは、ロードされません。 それ以外のデータは、全てロードされます。

# PRINT画面

## 概要

---

PRINT画面では、主要記憶データの印刷を行う画面です。

※印刷機能はオプションです。

※インクジェットプリンターは対応していません。

※下記のプリンターにて動作確認を行っています。

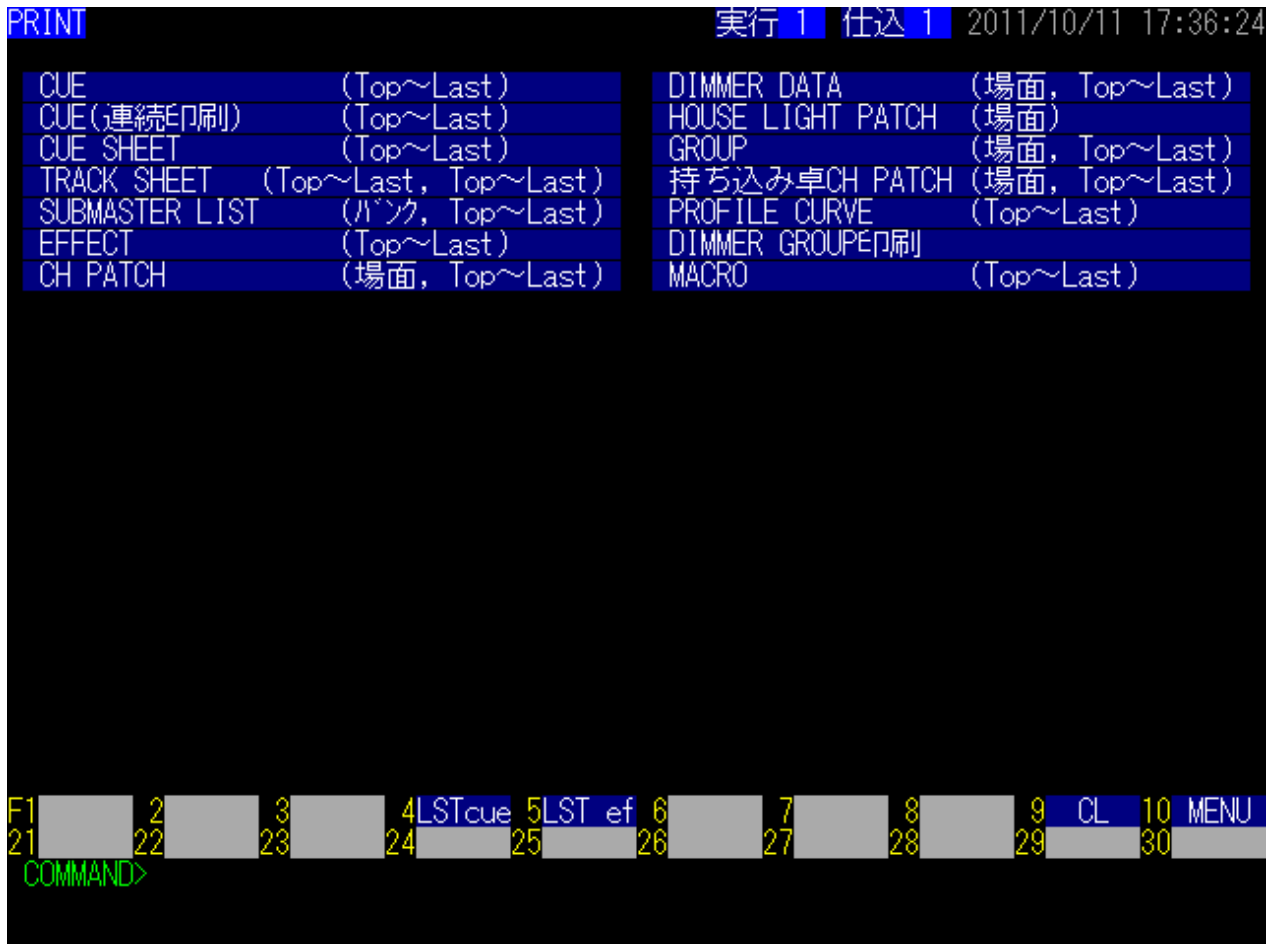
- ・エプソン製：LP-S100
- ・エプソン製：LP-S300
- ・エプソン製：SP-S310
- ・エプソン製：SP-S100
- ・エプソン製：SP-S5000

※印刷中に用紙切れ、紙詰まり等の異常が発生した場合は、ウィンドウズ上のプリンタドライバがエラーを表示するので、表示に従って問題を解決してください。

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューからPRINTを選択すると、下記画面が表示されます。  
操作は、SETUPキーボードで行います。



### 2) ファンクション表示の切り換え

SETUPキーボードのF12 (SHIFT) 釦を押すたびに、  
F1~F10とF11~F20が切り換わります。

(F1~F10)



(F11~F20)



### 3) キューリストを表示する

F4 (LSTcue) 釦を押すと、キューリストを表示します。再度押すと消えます。

### 4) エフェクトリストを表示する

F5 (LST ef) 釦を押すと、エフェクトリストを表示します。再度押すと消えます。

## 5) キューの内容を印刷します。

※この印刷では、1 CUE印刷すると改ページして、次のCUEを印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して  を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> CUE印刷 CUE

手順3) 印刷したい先頭CUE番号を入力してください。

> CUE印刷 CUE0.5

ここで先頭CUE番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCUEが自動的に選択されます。

> CUE印刷 CUE0.1~999.9

手順4)  釦を入力してください。

> CUE印刷 CUE0.5~

手順5) 印刷したい最終CUE番号を入力してください。

> CUE印刷 CUE0.5~20

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> CUE印刷 CUE0.5~20 いいですか？

手順7) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。

MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。

MESSAGE> 印刷を終了しました。

6) キューの内容を連続で印刷します。

※この印刷では、1 CUE印刷すると2行あけて、次のCUEを印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して 

CUE(連続印刷)	(Top~Last)
-----------	------------

 を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> CUE印刷(連続印刷) CUE

手順3) 印刷したい先頭CUE番号を入力してください。

> CUE印刷(連続印刷) CUE0.5

ここで先頭CUE番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCUEが自動的に選択されます。

> CUE印刷(連続印刷) CUE0.1~999.9

手順3)  釦を入力してください。

> CUE印刷(連続印刷) CUE0.5~

手順4) 印刷したい最終CUE番号を入力してください。

> CUE印刷(連続印刷) CUE0.5~20

手順5)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> CUE印刷(連続印刷) CUE0.5~20 いいですか？

手順6) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。

MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。

MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 7) キューの内容をキューシート形式で印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して CUE SHEET (Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> CUE SHEET印刷 CUE

手順3) 印刷したい先頭CUE番号を入力してください。  
> CUE SHEET印刷 CUE0.5

ここで先頭CUE番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCUEが自動的に選択されます。  
> CUE SHEET印刷 CUE0.1~999.9

手順4)  釦を入力してください。  
> CUE SHEET印刷 CUE0.5~

手順5) 印刷したい最終CUE番号を入力してください。  
> CUE SHEET印刷 CUE0.5~20

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> CUE SHEET印刷 CUE0.5~20 いいですか？

手順7) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 8) キューの内容をトラックシート形式で印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して TRACK SHEET (Top~Last, Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> TRACK SHEET印刷 CUE

手順3) 印刷したい先頭CUE番号を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5  
ここで先頭CUE番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCUEが自動的に選択されます。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.1~999.9

手順4)  釦を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~

手順5) 印刷したい最終CUE番号を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH

手順7) 印刷したい先頭CH番号を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH1

ここで先頭CH番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCHが自動的に選択されます。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH1~2048

手順8)  釦を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH1~

手順9) 印刷したい最終CH番号を入力してください。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH1~512

手順10)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> TRACK SHEET印刷 CUE0.5~20 CH1~512 いいですか？

手順11) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。



## 9) サブマスターリストの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して SUBMASTER LIST (バンク, Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク

手順3) 印刷したいサブマスターバンク番号を入力してください。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1  
 ここでサブマスターバンク番号を入力しないで、 釦を押すと実行バンク番号が自動的に選択されます。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1

手順4)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ

手順5) 印刷したい先頭サブマスターページ番号を入力してください。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ 6

ここで先頭サブマスターページ番号を入力しないで、 釦を押すと全てのサブマスターページが自動的に選択されます。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ 1~20

手順6)  釦を入力してください。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ 6~

手順7) 印刷したい最終サブマスターページ番号を入力してください。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ 6~10

手順8)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
 > SUBMASTER LIST 印刷 バンク1 ページ 6~10 いいですか？

手順9) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
 MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
 MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 10) エフェクトの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して EFFECT (Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> EFFECT印刷 EFFECT

手順3) 印刷したい先頭エフェクト番号を入力してください。  
> EFFECT印刷 EFFECT1

ここで先頭エフェクト番号を入力しないで、 釦を押すと全てのエフェクトが自動的に選択されます。  
> EFFECT印刷 EFFECT1~100

手順4)  釦を入力してください。  
> EFFECT印刷 EFFECT1~

手順5) 印刷したい最終エフェクト番号を入力してください。  
> EFFECT印刷 EFFECT1~20

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> EFFECT印刷 EFFECT1~20 いいですか？

手順7) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 11) チャンネルパッチの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して CH PATCH (場面、Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> CH PATCH印刷 場面

手順3) 印刷したい場面番号を入力してください。  
> CH PATCH印刷 場面1

ここで場面番号を入力しないで、 釦を押すと仕込み場面が自動的に選択されます。  
> CH PATCH印刷 場面2

手順4)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH

手順5) 印刷したい先頭CH番号を入力してください。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH1

ここで先頭CH番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCHが自動的に選択されます。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH1~2048

手順6)  釦を入力してください。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH1~

手順7) 印刷したい最終CH番号を入力してください。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH1~512

手順8)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> CH PATCH印刷 場面1 CH1~512 いいですか？

手順9) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 12) ディマーデータの内容を印刷します。

手順1) 釦または釦を押して DIMMER DATA (場面, Top~Last) を選んでください。

手順2) 釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> DIMMER DATA印刷 場面

手順3) 印刷したい場面番号を入力してください。  
> DIMMER DATA印刷 場面1

ここで場面番号を入力しないで、釦を押すと仕込み場面が自動的に選択されます。  
> DIMMER DATA印刷 場面1

手順4) 釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM

手順5) 印刷したい先頭ディマー番号を入力してください。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM 2S1

ここで先頭ディマー番号を入力しないで、釦を押すと全てのディマーが自動的に選択されます。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM 1BL上下1~DMX512

手順6) 釦を入力してください。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM 2S1~

手順7) 印刷したい最終ディマー番号を入力してください。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM 2S1~2S16

手順8) 釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> DIMMER DATA印刷 場面1 DIM 2S1~2S16 いいですか？

手順9) よろしければ釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

### 13) ハウスライトパッチの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して HOUSE LIGHT PATCH (場面) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> HOUSE LIGHT PTACH 印刷 場面

手順3) 印刷したい場面番号を入力してください。  
> HOUSE LIGHT PTACH 印刷 場面1

ここで場面番号を入力しないで、 釦を押すと仕込み場面が自動的に選択されます。  
> HOUSE LIGHT PTACH 印刷 場面1

手順4)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> HOUSE LIGHT PTACH 印刷 場面1 いいですか？

手順5) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

#### 1 4) グループの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して 

GROUP (場面, Top~Last)
----------------------

 を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> GROUP印刷 場面

手順3) 印刷したい場面番号を入力してください。  
> GROUP印刷 場面1

ここで場面番号を入力しないで、 釦を押すと仕込み場面が自動的に選択されます。  
> GROUP印刷 場面2

手順4)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP

手順5) 印刷したい先頭グループ番号を入力してください。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP1

ここで先頭グループ番号を入力しないで、 釦を押すと全てのグループが自動的に選択されます。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP1~999

手順6)  釦を入力してください。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP1~

手順7) 印刷したい最終グループ番号を入力してください。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP1~999

手順8)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> GROUP印刷 場面1 GROUP1~999 いいですか？

手順9) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 15) 持ち込み卓チャンネルパッチの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して  を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面

手順3) 印刷したい場面番号を入力してください。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1

ここで場面番号を入力しないで、 釦を押すと、持ち込み卓仕込み場面が自動的に選択されます。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1

手順4)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

COMMAND> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH

手順5) 印刷したい先頭CH番号を入力してください。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH1

ここで先頭CH番号を入力しないで、 釦を押すと全てのCHが自動的に選択されます。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH1~2048

手順6)  釦を入力してください。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH1~

手順7) 印刷したい最終CH番号を入力してください。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH1~512

手順8)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。

> 持ち込み卓CH PATCH印刷 持込卓場面1 CH1~512 いいですか？

手順9) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。

MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。

MESSAGE> 印刷を終了しました。

## 16) プロファイルカーブの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して  を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE

手順3) 印刷したい先頭プロファイルカーブ番号を入力してください。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE6

ここで先頭プロファイルカーブ番号を入力しないで、 釦を押すと全てのプロファイルカーブが自動的に選択されます。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE1~27

手順4)  釦を入力してください。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE6~

手順5) 印刷したい最終プロファイルカーブ番号を入力してください。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE6~10

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> PROFILE CURVE印刷 CURVE6~10 いいですか？

手順7) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。



### 1 3) ディマーグループの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して DIMMER GROUP を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> DIMMER GROUPE印刷 いいですか？

手順3) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

### 1 4) マクロの内容を印刷します。

手順1)  釦または  釦を押して MACRO (Top~Last) を選んでください。

手順2)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1

手順3) 印刷したいページ番号を入力してください。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1  
ここでページ番号を入力しないで、 釦を押すと全てのページが自動的に選択されます。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1~6

手順4)  釦を入力してください。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1~

手順5) 印刷したい最終ページ番号を入力してください。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1~2

手順6)  釦を押してください。下記メッセージが表示されます。  
> MACRO印刷 ｵｰｼﾞ 1~2 いいですか？


手順7) よろしければ  釦を押してください。印刷を開始します。  
MESSAGE> 印刷中です。しばらくお待ち下さい。

印刷が終了した場合、下記メッセージが表示されます。  
MESSAGE> 印刷を終了しました。

## PDF化の方法

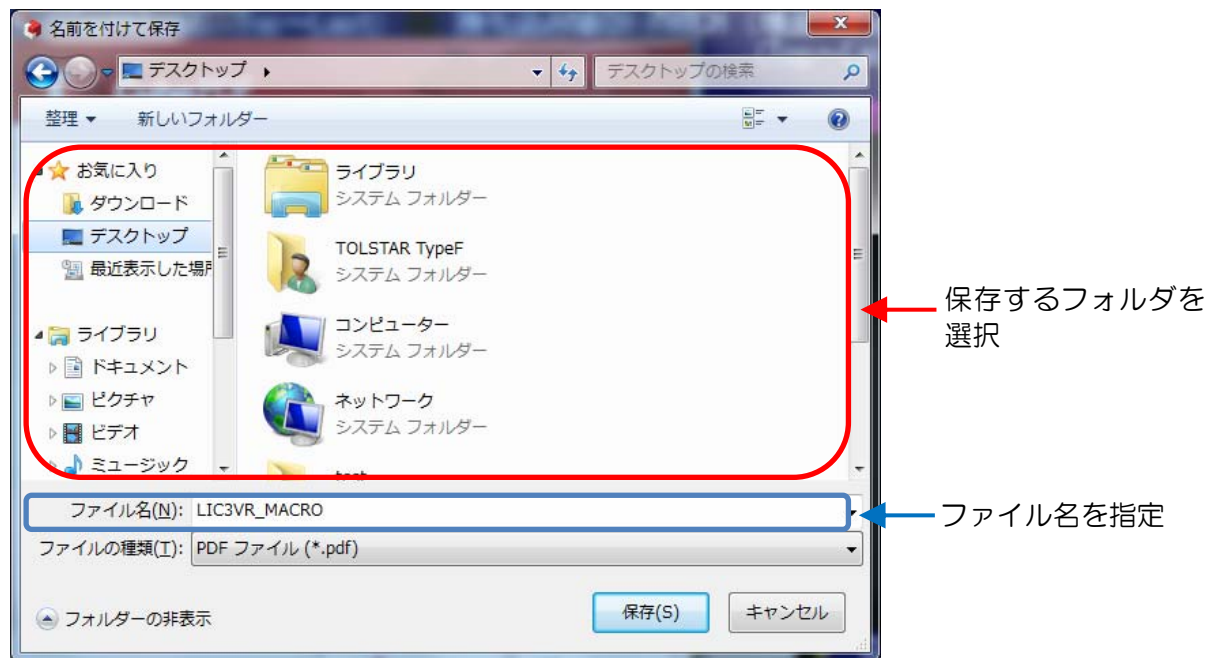
SETUP PCには、PDF化ソフト「CubePDF」がインストールされており、PRINT画面で印刷を行うと、PDFファイルが作成されます。

### 1) PDF化手順

手順1) PRINT画面で印刷を実行すると、下記画面が表示されますので、  
をクリックします。



手順2) 下記ウィンドウで、PDFファイルを作成するフォルダを選択、  
ファイル名を指定して、**保存**をクリックして下さい。



手順3) 手順1の**変換**をクリックするとPDFファイルが作成されます。

# DATE TIME SET画面

## 機能

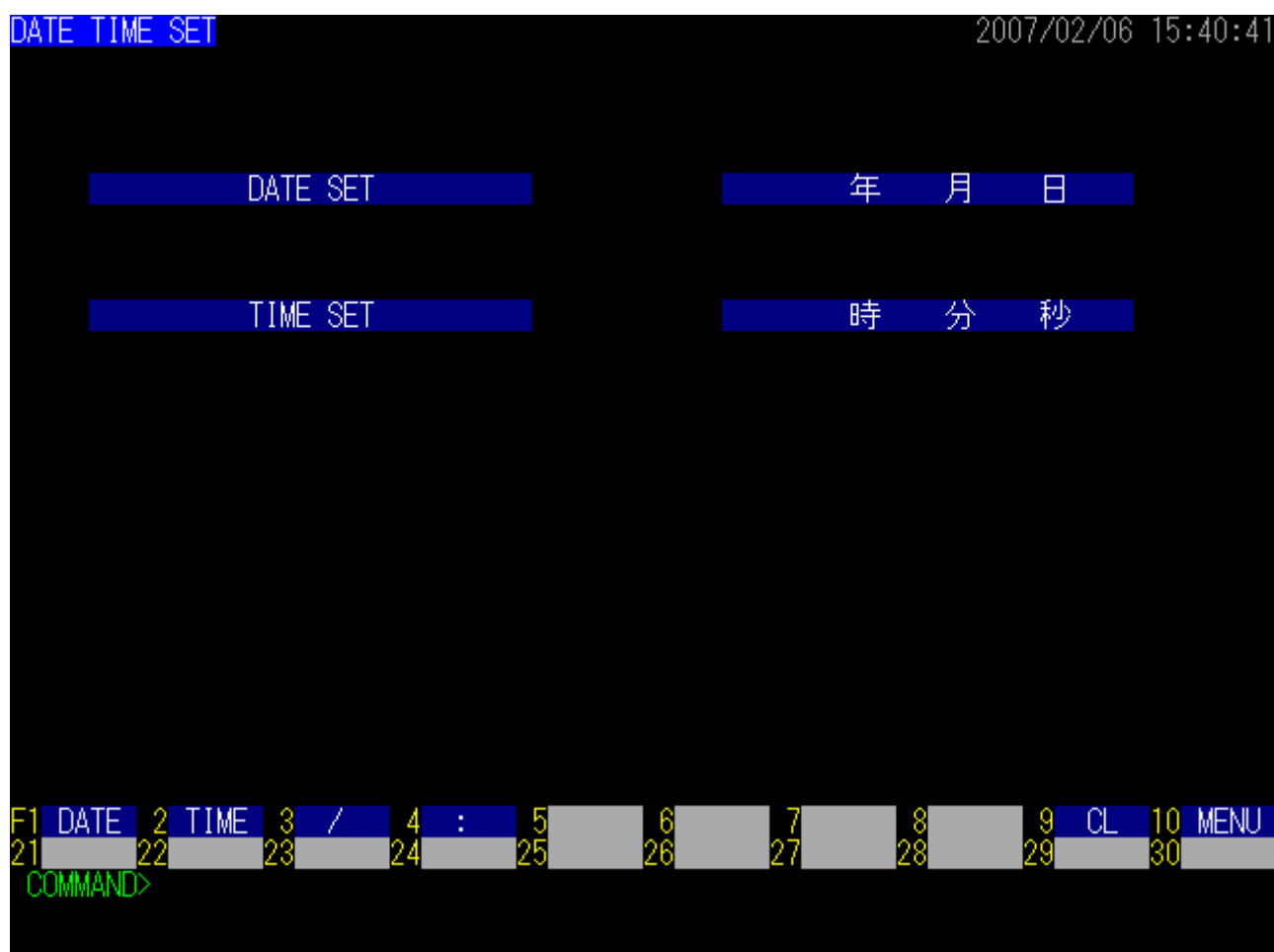
本画面では、照明操作卓内の時計を設定します。

- 1) 日付設定
- 2) 時刻設定

## 操作説明

### 1) 画面の表示

SETUPメニューのDATE TIME SETを選択すると、下記画面が表示されます。  
操作は、SETUPキーボードで行います。



2) 日付を設定する。

※年は必ず4桁、月・日は必ず2桁を入力してください。

> DATE 年(4桁) F3(/) 月(2桁) F3(/) 日(2桁)

例) 1997年9月10日に設定します。

> 1997/09/10

3) 時刻を設定する。

※時・分・秒は、必ず2桁を入力してください。

> TIME 時(2桁) F4(:) 分(2桁) F4(:) 秒(2桁)

例) 13時5分0秒に設定します。

> 13:05:00

# ArtNet SETUP画面

## 機能

プレイバックユニット背面の[調光出力]コネクタから出力されるArt-Net※の設定を行います。

TOLSTAR Type Fでは、ArtDMX機能のみ使用が可能です。

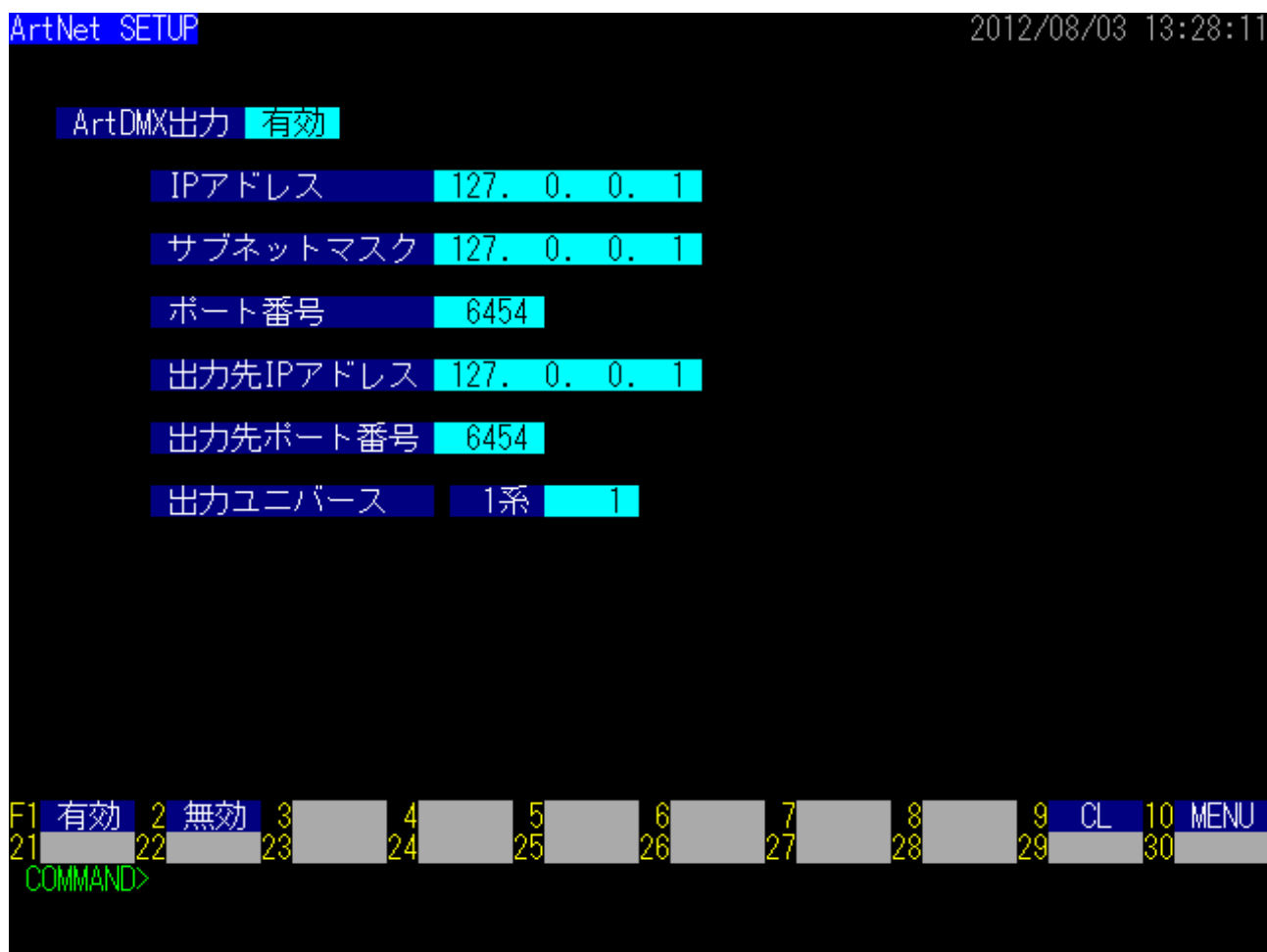
※Art-Net™ Designed by and Copyright Alderamin Group Ltd

## 操作説明

### 1) 画面の表示

MENU画面のArtNet SETUPを選択すると下記画面が表示されます。

操作は、SETUP PCのキーボードで行います。



## 2) ファンクション表示の切り換え

キーボードの **F12 (SHIFT)** 釦を押すたびに、F1～F10とF11～F20が切り換わります。

(F1～F10)

**F1** 有効 **2** 無効 **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** CL **10** MENU

(F11～F20)

**11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20** MENU

## 3) A r t D M X出力の有効／無効を設定する。

手順1) **↑**釦または**↓**釦を押して、**A r t D M X出力** の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) 有効にする場合は**F1 (有効)**、無効にする場合は**F2 (無効)**を入力します。

> **F1 (有効)** か **F2 (無効)** **↵** メッセージ **↵**

例) A r t D M X出力を有効にする。

> A r t D M X出力 有効 **↵** いいですか? **↵**

## 4) I Pアドレスを設定する。

※設定できるI Pアドレスは以下の通りです。

- ・10. 0. 0. 0～10. 255. 255. 255
- ・172. 16. 0. 0～172. 31. 255. 255
- ・192. 168. 0. 0～192. 168. 255. 255
- ・2. 0. 0. 0～2. 255. 255. 255

手順1) **↑**釦または**↓**釦を押して、**I Pアドレス** の文字を反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) I Pアドレスを入力します。

> **アドレス** **↵** **アドレス** **↵** **アドレス** **↵** **アドレス** **↵** メッセージ **↵**

例) I Pアドレスを192. 168. 5. 5に設定する。

> I Pアドレス 192. 168. 5. 5 **↵** いいですか? **↵**

## 5) サブネットマスクを設定する。

※255. 255. 255. 255は設定できません。

手順1)  釦または 釦を押して、サブネットマスク の文字を  
反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) サブネットマスクを入力します。

>         メッセージ

例) サブネットマスクを255. 255. 255. 0に設定する。

> サブネットマスク 255. 255. 255. 0  いいですか?

## 6) ポート番号を設定する。

※ポート番号は、1～65535の範囲で設定できます。

手順1)  釦または 釦を押して、ポート番号 の文字を  
反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) ポート番号を入力します。

>   メッセージ

例) ポート番号を6454に設定する。

> ポート番号 6454  いいですか?

## 7) 出力先のIPアドレスを設定する。

※設定できるIPアドレスは以下の通りです。

- ・10. 0. 0. 0～10. 255. 255. 255
- ・172. 16. 0. 0～172. 31. 255. 255
- ・192. 168. 0. 0～192. 168. 255. 255
- ・2. 0. 0. 0～2. 255. 255. 255

手順1)  釦または 釦を押して、出力先IPアドレス の文字を  
反転させます。文字の部分をマウスで左クリックしても同じです。

手順2) IPアドレスを入力します。

>         メッセージ

例) 出力先IPアドレスを192. 168. 5. 5に設定する。

> 出力先IPアドレス 192. 168. 5. 5  いいですか?



## 8) 出力先ポート番号を設定する。

※出力先ポート番号は、1～65535の範囲で設定できます。

手順1)  釦または  釦を押して、出力先ポート番号 の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) 出力先ポート番号を入力します。

>   メッセージ

例) 出力先ポート番号を6454に設定する。

> 出力先ポート番号 6454  いいですか?

## 9) 出力ユニバースを設定する。

### 9. 1) 出力ユニバース番号を設定する。

※ユニバース番号は、0～255の範囲で設定できます。

手順1)  釦または  釦を押して、出力ユニバース の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) ユニバース番号を入力します。

>   メッセージ

例) ユニバース番号を1に設定する。

> 出力ユニバース1系 1  いいですか?

### 9. 1) 出力ユニバースを無効にする。

手順1)  釦または  釦を押して、出力ユニバース の文字を反転させます。文字の部分をクリックしても同じです。

手順2) F2（無効）を入力します。

>   メッセージ

例) ユニバースを無効に設定する。

> 出力ユニバース1系 無効  いいですか?

# 操作履歴画面

## 機能

調光操作卓で釦操作した日付、時刻を表示します。  
但し、マウス、フェーダ、ホイール、コメント入力用日本語キーボードでの操作は履歴されません。  
この情報は自動的に保存されていますが、項目数の限界（最大30、720項目）を越えた場合は古い物から自動的に削除されます。

## 操作説明

- 1) 画面の表示  
SETUPメニューの操作履歴を選択すると、下記画面が表示されます。  
操作は、SETUPキーボードで行います。

2007/02/07 16:33:36  
全  
操作履歴数： 1228

履歴No	DATE	TIME	キ-状態	操作場所	キ-名称
102/07	16:33:24	離した	卓	↑	
202/07	16:33:24	押した	卓	↑	
302/07	16:33:22	離した	卓	1	
402/07	16:33:22	押した	卓	1	
502/07	16:33:21	離した	卓	EFFECT	
602/07	16:33:21	押した	卓	EFFECT	
702/07	16:33:14	離した	卓	↓	
802/07	16:33:14	押した	卓	↓	
902/07	16:33:13	離した	卓	2	
1002/07	16:33:13	押した	卓	2	
1102/07	16:33:11	離した	卓	0	
1202/07	16:33:11	押した	卓	0	
1302/07	16:33:11	離した	卓	1	
1402/07	16:33:11	押した	卓	1	
1502/07	16:33:10	離した	卓	CUE	
1602/07	16:33:10	押した	卓	CUE	
1702/07	16:33:08	離した	卓	CUE	
1802/07	16:33:08	押した	卓	CUE	
1902/07	16:33:07	離した	卓	TIME	
2002/07	16:33:07	押した	卓	TIME	

F1 TOP 2 BOTTOM 3 LOCK 4 全 5 押 6 離 7 8 9 CL 10 MENU  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
COMMAND>

キ-状態

2) ファンクションをF 1 1～F 2 0に切り換える

SETUPキーボードのF 1 2 (SHIFT) 釦を押すたびに、F 1 ～F 1 0とF 1 1～F 2 0が切り換わります。

(F1～F10)



(F11～F20)



3) 最も新しい釦操作の履歴から表示させる。

F 1 (TOP) 釦を押してください。

4) 最も古い釦操作の履歴から表示させる。

F 2 (BOTTOM) 釦を押してください。

5) 釦を押した、離れた、全ての履歴を表示させる。

F 4 (全) 釦を押してください。

画面右上に 全 と表示されます。

6) 釦を押した履歴を表示させる。

F 5 (押) 釦を押してください。

画面右上に 押 と表示されます。

7) 釦を離れた履歴を表示させる。

F 6 (離) 釦を押してください。

画面右上に 離 と表示されます。

8) コマンドラインをクリアする。

F 9 (CL) 釦を押してください。

9) メニューに戻る。

F 1 0 (MENU) 釦を押してください。

1 0) ページ切り換え

F 1 8 (<Page)	釦	:	ページ戻し
F 1 9 (Page>)	釦	:	ページ送り

1 1) 履歴の表示更新を止める。

F 3 (LOCK) 釦を押してください。

画面右上に「LOCK」の表示がされます。

再度、F 3 (LOCK) 釦を押すと解除されます。

# DISPLAY切り換え

## 機能

---

各ディスプレイの表示内容を変更します。  
操作はセッティングパネルにより行います。

## 操作説明

---

### 1) 調光操作卓の画面



### 2) **SET 2** 釦の機能

SETTING画面に表示されている続きのページをSETUP画面に表示させます。

- 2. 1) **SET 2** 釦機能中に**SET 2** 釦を押した場合、機能解除します。
- 2. 2) **SET 2** 釦機能解除中に**SET 2** 釦を押した場合、機能させます。

### 3) **PB** 釦の機能

SETUP用ディスプレイにPLAYBACK画面を表示させます。

- 3. 1) **PB** 釦機能中に**PB** 釦を押した場合、機能解除します。
- 3. 2) **PB** 釦機能解除中に**PB** 釦を押した場合、機能させます。

4) **PAT2** 釦の機能

SETTINGとSETUPのディスプレイで、CH-PATCHとDIM-PATCHを  
対比させてパッチ内容の確認が行えます。

SETTING用ディスプレイがDIM PATCH画面の場合、  
SETUP用ディスプレイはCH PATCH画面を表示します。  
SETTING用ディスプレイがCH PATCH画面の場合、  
SETUP用ディスプレイはDIM PATCH画面を表示します。

- 4. 1) **PAT2** 釦機能中に**PAT2** 釦を押した場合、機能解除します。
- 4. 2) **PAT2** 釦機能解除中に**PAT2** 釦を押した場合、機能させます。

注1) SETTING画面、及び、SETUP画面の画面モードを変更  
すると、**PAT2** 釦の機能は解除されます。

5) **ALARM** 釦の機能

SETUP用ディスプレイにアラーム履歴画面を表示させます。

- 5. 1) **ALARM** 釦機能中に**ALARM** 釦を押した場合、機能解除します。
- 5. 2) **ALARM** 釦機能解除中に**ALARM** 釦を押した場合、機能させます。

# 持ち込み機器の使用例

## 持ち込み卓で調光回路を制御する方法

- 手順1) 持ち込み卓を調光室へ設置する。
- 手順2) DMXパッチ盤の電源を入れる。
- 手順3) 持ち込み卓電源をDMXパッチ盤のACコンセントからとる。
- 手順4) 持ち込み卓のDMXOUTケーブルをDMXパッチ盤の調光操作卓調光入力コネクタに接続する。
- 手順5) 調光操作卓のパッチモードを選択する。
- A) 持込卓パッチを選択する方法
- 1) 拡張パネルのシステムパネルにある持込卓／メイン卓釦を押し、持込卓側を点灯させる。
  - 2) 持込卓パッチを行う。持ち込み卓から出力されるDMXアドレス番号を、CH番号に置き換え負荷のパッチを行います。持ち込み卓からの出力レベルは持込卓入力レベル画面で確認できます。  
(調光操作卓のCH番号とは“＝”ではありません。)
- 調光入力は、CH1～512
- 3) 拡張パネルのシステムパネルにある有効／信号有釦を押し、有効側を点灯させる。
- B) メイン卓パッチを選択する方法
- 1) 拡張パネルのシステムパネルにある持込卓／メイン卓釦を押し、メイン卓側を点灯させる。
  - 2) メイン卓パッチを行う。持ち込み卓から出力されるDMXアドレス番号が調光操作卓ではチャンネル番号になります。持ち込み卓からの出力レベルは持込卓入力レベル画面で確認できます。  
調光入力は、CH1～512
  - 3) 拡張パネルのシステムパネルにある有効／信号有釦を押し、有効側を点灯させる。
- 手順6) 持ち込み卓の電源を入れて、持ち込み卓を操作する。

# バックアップモード時の操作方法

## 概要

メインCPUがシステムダウンした時に「バックアップ」釦を押すことで、バックアップモードに切り替えて運用することが出来ます。  
下記の現象が発生した場合、メインCPUがダウンしていますので、バックアップモードに切り替えてください。

- ・SETTING、SETUP画面の操作が行えず、  
パネル面のフェーダやスイッチを操作しても反応が無い。

※バックアップモード中は、持ち込み卓の入力による調光操作は行う事が出来ません。

## バックアップモード切り換え手順

下記の手順でバックアップモードにすることで、  
現状の明かりを保持しながら、バックアップモードに切り替えることが出来ます。

### 1) 調光盤にレベルキープ機能がある場合

※手順4の操作でNDM回路に対してもフェードで調光レベルが変わります。

手順3でNDM回路の調光レベルをレベルキープ中のレベルと同じレベルに設定した後に、  
手順4を行ってください。

- 手順1) 調光盤のレベルキープ機能を有効にします。  
調光盤側で、卓から受信している調光レベルが保持されます。
- 手順2) 「バックアップ」釦を押し、バックアップモードにします。  
卓から送信している調光レベルが、バックアップモードで出力している調光レベルに  
5秒間かけてフェードで変わります。
- 手順3) プリセットフェーダ等を操作し、保持している調光レベルと同じようなレベルに  
設定します。  
レベルキープ中は、調光盤で保持している調光レベルが実明かりに反映されます。
- 手順4) 調光盤のレベルキープ機能を無効にして、調光出力レベルの保持を解除します。  
5秒で調光盤で保持していた調光レベルをフェードアウトし、  
手順3で設定した調光出力レベルに変わります。



## 2) 調光盤にレベルキープ機能が無い場合

※手順2の操作でNDM回路に対してもフェードで調光レベルが変わります。

手順1でNDM回路の調光レベルをレベルキープ中のレベルと同じレベルに設定した後に、  
手順2を行ってください。

手順1) バックアップモードに切り替える前に、プリセットフェーダ等を操作し、  
保持している調光レベルと同じようなレベルに設定します。

手順2) **バックアップ** 釦を押し、バックアップモードにします。  
調光レベルが、バックアップモードで出力している調光レベルに  
5秒間かけてフェードで変わります。

# バックアップモード切り換え時の動作

---

## 1) 釦状態

<b>一段切替</b> 釦	: 切替前の状態を保持
プレイバックパネル段選択釦	: クロスモード時は、切替前の状態を保持 ムーブモード時は、 <b>PF 1</b> に変更

## 2) パッチデータ

バックアップ機能作動中のパッチデータは、  
バックアップ機能に切り替える前（もしくは、システムダウンする前）の  
実行場面のパッチデータが使用されます。

## 3. 操作説明

### 1) バックアップモード中に操作できる釦とフェーダ

バックアップモード中は下記の釦とフェーダを操作できます。  
それ以外の操作をする事は出来ません。

- ・プリセットフェーダパネル  
プリセットフェーダ
- ・プレイバックパネル  
段選択釦 (**CUE** 釦を除く)  
クロスフェーダ

### 2) 3段／1段プリセットモードの切り替え

※5－1ページの「3段／1段プリセットモードの切り替え」をご参照下さい。

### 3) クロスフェーダでの段再生操作

※10－9ページの「手動クロス／ムーブフェーダでの段再生操作」をご参照下さい。

※バックアップモードでは、**CUE** は選択できません。

# ディマー名称の入力方法

## ディマー名称の説明

ディマー名称は、文字部と数字部に分かれています。

例えば、“1 S-1”というディマー名称の場合、“1 S-”が文字部、“1”が数字部となります。

## 注意点

### 1) 数字だけで表現されるディマー名称の入力方法について

数字だけで表現されるディマーは、数字部のみの入力となります。

### 2) 文字部のキーボードの割り当てについて

キーボードにはディマー名称の文字部が割り当てられています。

文字部が割り当てられている釦を押すことで、ディマー名称の文字部を入力することができます。

釦の割り当ては、KEY LAYOUTウィンドウで確認します。

## 操作説明

### 1) ↑、↓釦を使用した入力方法

手順1) ディマー名称を入力する時点で、↑、↓釦を押すと、コマンドライン上に、ディマー名称の文字部が表示されます。

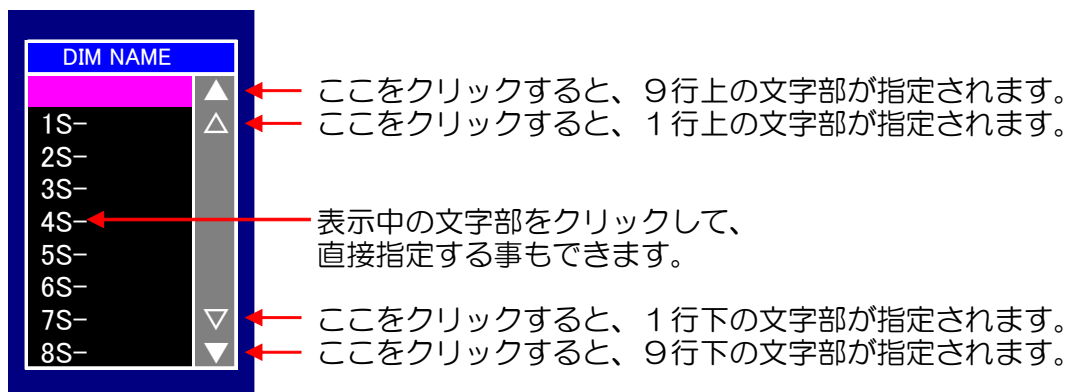
手順2) 文字部を指定した後に、テンキーで数字部を入力します。

### 2) ディマー名称ウィンドウを使用した入力方法

手順1) F 1 3 (W I N d i m) 釦を押すと、下記のウィンドウが表示されます。

手順2) ディマー名称を入力する時点で、↑、↓釦押すか、またはウィンドウの指定の場所（下記図を参照）をマウスで左釦でクリックすると、コマンドライン上に、ディマー名称の文字部が表示されます。

手順3) 文字部を指定した後に、テンキーで数字部を入力します。



### 3) キーボードに割り当てられたディマー名称釦を使用した入力方法

手順1) ディマー名称の文字部が割りついたキーボードの各釦を押すことで、コマンドライン上にディマー名称の文字部が表示されます。

手順2) 文字部を入力した後に、テンキーで数字部を入力します。

# コメントの入力方法

## 操作説明

### 1) コメントの入力

※コメント文字入力はキーボードで行います。

> コメントを設定するデータ F5 (COMENT) コメント文字 ↵ ↵

例) チャンネル2に“Channel 2”とコメントを設定する。

> CH2 = Channel 2 ↵ いいですか? ↵

### 2) コメント入力中に文字を1文字削除する

Back Spaceキー、または、Delキーを押す。

### 3) コメント入力を挿入モードにする

Insキーを押す。(コマンドラインの下線色が緑になります)

### 4) コメント入力を上書きモードにする

Insキーを押す。(コマンドラインの下線色がピンクになります)

### 5) コメント入力カーソルを左右に移動する

←キーで左に、→キーで右に移動します。

# 場面番号の変更方法

## 注意点

ファンクション番号は、画面によって異なる場合があります。

## 操作説明

### 1) 実行場面の変更

※実行場面を変更すると、仕込場面も実行場面と同じ番号になります。

> F 1 1 (実行) 場面番号

例) 実行場면을2に変更する。

> 実行場面 2  いいですか?

### 2) 仕込場面の変更

> F 1 2 (仕込) 場面番号

例) 仕込場면을2に変更する。

> 仕込場面 2  いいですか?

### 3) 持込卓実行場面の変更

※持込卓実行場面を変更すると、持込卓仕込場面も持込卓実行場面と同じ番号になります。

> F 1 1 (持実) 場面番号

例) 持込卓実行場면을2に変更する。

> 持込卓実行場面 2  いいですか?

### 4) 持込卓仕込場面の変更

> F 1 2 (持仕) 場面番号

例) 持込卓仕込場면을2に変更する。

> 持込卓仕込場面 2  いいですか?

# SMバンクとSMページの変更方法

## 注意点

---

ファンクション番号は、画面によって異なる場合があります。

## 操作説明

---

### 1) SMバンクの変更

> F15 (BANK)    バンク番号   

例) SMバンクを2に変更する。

> SMバンク 2        いいですか?   

### 2) SM実行ページの変更

※SM実行ページを変更すると、SM仕込みページもSM実行ページと同じ番号になります。

> F16 (SM実-P)    ページ番号   

例) SM実行ページを2に変更する。

> SM実行ページ 2        いいですか?   

### 3) SM仕込ページの変更

> F17 (SM仕-P)    ページ番号   

例) SM仕込ページを2に変更する。

> SM仕込ページ 2        いいですか?

# トラブルシューティング

状況	確認事項	対処方法
明かりが出ない	システムパネルの〔操作電源〕 釦が消灯していませんか？ グラウンドマスタフェーダが下がっていませんか？ インヒビットフェーダが下がっていませんか？ チャンネルパッチがされていますか？	システムパネルの〔操作電源〕 釦を押して、電源を入れてください。 グラウンドマスタフェーダを上げてください。 インヒビットフェーダを上げてください。 チャンネルパッチをしてください。
キューが作れない	[MEMORY HOLD] 釦が点灯していませんか？	[MEMORY HOLD] 釦を押して、記憶操作を許可してください。
プリセットフェーダで段再生ができない	プリセットフェーダがフリーモードになっていませんか？ プリセットパネルの〔一段切替〕 釦が点灯していませんか？	フリーモードを解除する場合は、プリセットパネルの左上部にあるタッチスイッチ選択釦で[FREE] を選択した後に、各プリセットフェーダのタッチスイッチを押して〔一段切替〕釦を押して、3段モードにしてください。
段選択ができない	プレイバックパネルの再生モード [CROSS] 釦の点灯していませんか？	[CROSS] 釦を押して、クロスモードにしてください。
2本のクロスフェーダを0%に割っても、明かりが消えない	プレイバックパネルの再生モード [CROSS] 釦が点灯していませんか？	[CROSS] 釦を押して、クロスモードにしてください。
プリセット卓でキューが作れない	システムパネルの[MEMORY HOLD] 釦が点灯していませんか？	[MEMORY HOLD] 釦を押して、記憶操作を許可してください。
プリセットフェーダのタッチスイッチがきかない	タッチスイッチモードが選択されていますか？	プリセットパネルの左上部にあるタッチスイッチ選択釦で[+]または[-]を選択して下さい。
段マスタフェーダがきかない	段マスタフェーダ上部の[PF-M] 釦が点灯していませんか？	[PF-M] 釦を押してください。
段マスタフェーダの動作がおかしい	段マスタフェーダ上部の[CROSS] 釦が点灯していませんか？	段マスタフェーダがクロスモード中です。通常に戻す場合、段マスタフェーダ上部の[CROSS] 釦を押してください。
段マスタフェーダのタッチスイッチがきかない	プリセットフェーダのタッチスイッチモードが選択されていますか？	プリセットパネルの左上部にあるタッチスイッチ選択釦で[+]または[-]を選択して下さい。
サブマスタフェーダから明かりが出ない	操作場所パネルの操作場所[遠隔1][遠隔2] 釦が点灯していませんか？ サブマスタフェーダ上部の[REC/↓] 釦のREC側が点灯していませんか？	操作場所[操作卓] 釦を押して、操作権を卓にしてください。 サブマスタフェーダにデータが記憶されていません。
サブマスタフェーダの動作がおかしい	サブマスタパネルの[CROSS] 釦が点灯していませんか？	サブマスタフェーダがクロスモード中です。通常に戻す場合、サブマスタパネルの[CROSS] 釦を押してください。
サブマスタフェーダのタッチスイッチがきかない	サブマスタパネルの[+]または[-] 釦が点灯していませんか？	サブマスタパネルの[+]または[-] 釦を押してください。
[▲][STOP][▼] 釦で明かりがでない	操作場所パネルの操作場所[遠隔1][遠隔2] 釦が点灯していませんか？ ハウスライトパネルの上限フェーダが下がっていませんか？ ハウスライトパネルの上限下限フェーダが下がっていませんか？ ハウスライトフェーダにディマーはパッチされていますか？ ハウスライトパネルの[INPUT/FREE] LEDのFREE側が点灯していませんか？	操作場所[操作卓] 釦を押して、操作権を卓にしてください。 ハウスライトパネルの上限フェーダを上げてください。 上限下限フェーダを上げてください。 HOUSELIGHT PATCH画面でパッチをしてください。 ディマーフリーフェーダになっています。ハウスライトフェーダにする場合は、[HL/FREE] 釦を押してください。
セッティングパネルの操作が出来ない。	プレイバックユニットとSETUP PCを接続するUSBケーブルは抜けていませんか？	プレイバックユニットとSETUP PCを接続するUSBケーブルを挿して下さい。
ワイヤレス操作器の電源が入らない	ワイヤレス操作器の電池が消耗していませんか？ ワイヤレス操作器の電源スイッチがONになっていませんか？	ワイヤレス操作器の電池を交換してください。 自動OFF機能が作動した可能性があります。電源スイッチを1度OFFに戻し、再度ONしてみてください。
ワイヤレス操作器で操作できない	調光操作卓の電源は入っていますか？ 拡張パネルの[ワイヤ/点灯中] 釦のワイヤ側が点灯していませんか？ ワイヤレス操作器の電源スイッチがONになっていませんか？	システムパネルの〔操作電源〕 釦を押して、調光操作卓の電源を入れてください。 [ワイヤ/点灯中] 釦を押して、ワイヤレス操作器の操作を許可してください。 自動OFF機能が作動した可能性があります。電源スイッチを1度OFFに戻し、再度ONしてみてください。

# トラブルシューティング

状況	確認事項	対処方法
舞台袖から作業灯を点灯消灯できない	プレイバックユニットの右上部にある[共用／手元]釦が手元側になっていませんか？	[共用／手元]釦を押して、操作権を共用にしてください。
舞台袖、映写室から [▲][STOP][▼]釦で明かりがでない	操作場所パネルの操作場所[操作卓]釦が点灯していませんか？	操作場所[遠隔1]または[遠隔2]釦を押して、操作権を舞台袖、映写室にしてください。
	ハウスライトパネルの上限フェーダが下がっていませんか？	ハウスライトパネルの上限フェーダを上げてください。
	ハウスライトパネルの上限下限フェーダが下がっていませんか？	上限下限フェーダを上げてください。
	ハウスライトフェーダにディマーはパッチされていますか？	HOUSELIGHT PATCH画面でパッチをしてください。
	HOUSELIGHTパネルの[INPUT／FREE]釦のFREE側が点灯していませんか？	ディマーフリーフェーダになっています。ブロックフェーダにする場合は、[INPUT／FREE]釦を押してください。
SETUP PCの電源が入らない。	[操作電源]をONにしましたか？	[操作電源]をONにしてもSETUP PCの電源が落ちない場合は、SETUP PCのシャットダウン操作を行って下さい。シャットダウン方法は、13～5ページに記載されています。
SETUP PCの電源が落ちない。	[操作電源]をOFFにしましたか？	[操作電源]をOFFにしてもSETUP PCの電源が入らない場合は、SETUP PCの電源釦をONにしてください。
ディスプレイが異常な表示になっている。	SETUP PCのディスプレイが閉まったままになっていませんか？	SETUP PCのディスプレイを開いて下さい。開いた後でも異常な表示になっている場合は、4～1ページ、5～1ページを参考にプログラムの再起動を行って下さい。
舞台袖からフェーダ操作ができない	操作場所パネルの操作場所[操作卓]釦が点灯していませんか？ 舞台袖フェーダ上部の仕込TLED（緑）が消灯していませんか？	操作場所[遠隔1]または[遠隔2]釦を押して、操作権を舞台袖にしてください。 サブマスターフェーダにデータが記憶されていません。
リモコンから卓へデータを読み出せない	リモコンが正しくセットされていますか？ [MEMORY HOLD]釦が点灯していませんか？	リモコンをセットしなおしてください。 [MEMORY HOLD]釦を押して、記憶操作を許可してください。
リモコンがフォーマットできない。	リモコンが書き禁止（ライトロック）状態になっていませんか？	リモコンが書き禁止（ライトロック）状態を解除してください。
リモコンに卓の記憶データを保存できない	フォーマットされたリモコンですか？ リモコンが書き禁止（ライトロック）状態になっていませんか？	リモコンをフォーマットしてください。 リモコンが書き禁止（ライトロック）状態を解除してください。



# 日常点検

## 日常点検

T O L S T A RⅢを安全にご使用いただくために日常点検をおこなってください。

確認部位	確認内容	処置
ACアダプタ 電源ケーブル	ACアダプタと電源ケーブルが確実に接続されているか	コンセントから電源ケーブルを抜いた後、接続してください
ACアダプタ プレイバックユニット	プレイバックユニットとACアダプタのコネクタが確実に接続されているか	コンセントから電源ケーブルを抜いた後、接続してください
制御ユニット プレイバックユニット	制御ユニットとACアダプタのコネクタが確実に接続されているか	コンセントから電源ケーブルを抜いた後、接続してください
電源ケーブル	電源ケーブルに変形、亀裂がないか	交換をお勧めします お買い上げ販売店（工事店）へ ご相談ください
ACアダプタ	ACアダプタ、ACアダプタのケーブルに変形、亀裂はないか	
ACアダプタ	異常な発熱はないか	
接続ケーブル	各ユニットと接続ケーブルが確実に接続されているか コネクタ固定ネジに緩みはないか	コンセントから電源ケーブルを抜いた後、接続、ねじ止めしてください
接続ケーブル	接続ケーブルに変形、亀裂がないか	交換をお勧めします お買い上げ販売店（工事店）へ ご相談ください
ユニット本体	LED、ボタン、スイッチに破損はないか 動作に異常はないか	
背面コネクタ	コネクタにガタつきはないか	
ユニット本体 ACアダプタ 電源ケーブル 接続ケーブル	汚れていないか	清掃してください
バッテリー （制御ユニット）	操作履歴、アラーム履歴画面に表示されている時刻が、電源を起動するたびに大幅にずれていないか	バッテリー交換をお勧めします※ メーカーにお問い合わせください

※制御ユニット内にあるバッテリーは購入後又は交換後2年でのバッテリー交換を推奨しております。

交換は必ずメーカーにお問い合わせください。

## 定期点検のお勧め

使用期間における経年変化またはご使用の状況によって、消耗、劣化する部品または絶縁の低下が懸念されます。専門技術者による定期点検をお勧めします。

定期点検は弊社との保守点検契約をお勧めします。

# 用語説明

用語	記号	機能
アクチュアル キュー	ACTUAL CUE	実行された最新のキュー。
アット	@	レベル指定釦。
アップディレイ	UP DELAY	1 つ前のキューに対し、レベルが上がるチャンネルのディレイ時間。
アップフェード	UP FADE	1 つ前のキューに対し、レベルが上がるチャンネルのフェード時間。
アラーム	ALARM	調光操作卓や調光器の不具合情報。
インヒビット	INH、INHIBIT	任意の制御チャンネルを登録することで、サブマスターフェーダでチャンネル出力レベルの制限を行う。
ウエイト	WAIT	キューがスタートしてから、次のキューがスタートするまでの時間。
エフェクト	EFFECT	明かりの点滅などを行うデータ。
エフデー	F D	フロッピーディスク。
エムオー	MO	MOディスク。
エンコーダ		ホイール。
キュー	CUE	全体の明かりを一括制御するデータ。
キューオンリー	CUE ONLY	キューの記憶方式。指定した1つのキューに対してのみ、チャンネルレベルを記憶する方式。
キューシート	CUESHEET	記憶したキューの番号、タイム、コメントなどを一覧にしたもの。
キューのフェードカーブ		キューがフェードするカーブ。プロファイルカーブを設定することで異なるフェードカーブが行える。
キュー番号		キューの進行順につけられた番号。
グランドマスタフェーダ	GM、 GRANDMASTER	指定したディマーを一括制御する最上位のフェーダ。
クリア	C L	コマンドラインの一括削除する。
グループ	GROUP	タ。
クロス再生	CROSS	現在キュー（アウト側）と次のキュー（イン側）のチャンネルレベルをオーバーラップして転換する制御方式。
クロスフェーダ	CROSS FADER	キューのクロス再生を行うフェーダ。2本1組で構成され、0～100%までの目盛を逆方向に並列配置し、一方向への操作で2つの違ったキューを転換するフェー
ゴー	GO	次のキューをタイム再生する。
コマンドライン	COMMAND	入力したコマンドが表示される領域。
コメント	COMMENT	各種データに付けるメッセージ。
コムス	COMOS	フロッピーディスクのデータ交換用のJ A T E T 規格。
サブマスタークロス	CROSS	サブマスターフェーダ間をクロス再生する。
サブマスターフェーダ	SM	チャンネル、エフェクト、キューを割り付けることにより、キューとは独立して明かりの操作ができるフェー
サブマスターページ	SM PAGE	サブマスターフェーダの記憶データの単位。ページ毎に記憶できる。
仕込場面		画面上だけで操作するパッチ場面。
仕込ページ		画面上だけで操作するサブマスターページ。
実行場面		実際に実行するパッチ場面。
実行ページ		実際に実行するサブマスターページ。
スタンバイ キュー	STBY CUE	ネクストキューの次のキュー。
ステージ	STAGE	明かりを出しながら、キューのチャンネルレベルを設定する画面モード。
ステップ	STEP	エフェクトにおける明かりの単位。
ストップ	STOP	キューの再生を停止する。
スラッシュ	/	釦。
タイム	TIME	キュー再生時のフェード時間。フェードにはアップフェードとダウンフェードがある。
タイムホイール		キューの時間調整用ホイール。
ダウンディレイ	DOWN DELAY	1 つ前のキューに対し、レベルが下がるチャンネルのディレイ時間。
ダウンフェード	DOWN FADE	1 つ前のキューに対し、レベルが下がるチャンネルのフェード時間。
タッチスイッチ		100%点灯させる釦。
段マスタークロス	CROSS	段マスターフェーダ間をクロス再生する。
段マスターフェーダ		プリセットフェーダの各段の出力を制限するフェーダ。
チェイス	CHASE	エフェクト。
チャンネル	CH	調光可能、かつ表示可能な制御系の最小単位。
チャンネルグループ		グループ。
チャンネルトラック	CH TRACK	複数のキュー間にわたって、1つのチャンネルレベルを表示、設定する画面モード。

# 用語説明

用語	記号	機能
チャンネルレベル		チャンネルに与えられた調光レベル。
調光器		接続された負荷の光量を連続して増減できる機能を持った装置。
調光出力カーブ		ディマーに対するフェードカーブ。プロファイルカーブを設定することで異なるフェードカーブが行える。
ディーエムエックス	DMX、DMX-512/1990	USITT技術委員会プロジェクトで決めた調光制御のためのデジタル伝送規格。
ディスプレイ	DISPLAY	データを表示する画面。
ディマー	DIMMER	負荷回路。
ディマーグループ	DIMMER GROUP	複数ディマーを一括指定するためにまとめておく。
ディレイ	DELAY	キューをスタートさせてから、フェードが始まるまでの時間。ディレイにはアップディレイとダウンディレイが初期値。
デフォルト	DEFAULT	初期値。
デリート	DEL	記憶データの消去釦。
テンキー		0～9の数字釦。
等差モード	@	CHレベル値を現状値から等差級数的に修正するモード例) レベル50を10%ダウンすると、レベル40になる。
等比モード	%	CHレベル値を現状値から等比級数的に修正するモード例) レベル50を10%ダウンすると、レベル45になる。
トラッキング	TRACKING	キューの記憶方式。指定キュー以降に対して、チャンネルレベルを記憶する方式。
トラックシート	TRACKSHEET	複数のキュー間にわたって、複数のチャンネルレベルを表示、設定する画面モード。
ぬすみ		ヒートアップ。
ネクスト	NEXT	次の意味。
ネクスト キュー	NEXT CUE	アクチュアルキューの次のキュー。
ノンディム	NDM	ディマーを非調光(オン・オフ)動作させるモード。
パート	PART	キューを構成するチャンネルを分割し、異なる時間で制御すること。
パートホイール		パートの再生時間を調整する、または手動再生するホイール。
パイルオン	PILEON	割り付けられたCHレベルをサブマスターフェーダで出力する。サブマスター間で同じCHが割り付いている場合は、高い方のCHレベルが出力される。
パッチ	PATCH	ディマーにチャンネルを接続すること。
パッチ場面		パッチの記憶データの単位。
ヒートアップ	HEATUP	ランプ出力を加える前に数%のレベルを出力することでランプの点灯スピードを早める技法。
フェーダ	FADER	フェード効果を得るための操作部品。
フェード	FADE	明るさを徐々に変えること。
フォワード	F	次の記憶番号を指定する。
負荷回路		調光器を含め、それに接続されたコンセント及び器具。
負荷名称		ディマーの名称
ブラインド	BLIND	明かりを出さずに、キューのチャンネルレベルを設定する画面モード。
ブラックアウト	B.O	暗転キューのこと。キュー番号0は、暗転キュー。
フリーフェーダ	FREE FADER	指定したディマーを直接制御するフェーダ。
プリセットフェーダ	PRESET FADER	チャンネルレベルを設定するフェーダ。
プリセットフリー	FREE	キューやサブマスターよりも優先してチャンネル出力する機能。プリセットフェーダを切り替えることで可能。
フル	FL	レベルが100%のこと。
プレイバック	PLAYBACK	キューの再生。
プロファイルカーブ	PROFILE CURVE	調光出力カーブ、又はキューのフェードカーブ。
プロポーションナルレベル	PROP. LVL	ディマー出力レベルの上限値。
ホイール		調光レベルや時間修正を設定、修正するための操作部品。操作開始が起点になり正逆双方向ともにエンドレス機構を持つ。
ホールド	HOLD	記憶データの変更を禁止する。
マクロ	MACRO	一連の釦操作を釦に登録し、再現する。
マニュアル	MANUAL	手動操作のこと。
マルチキュー再生		複数のキューを同時に再生する。
ミキシングホイール		複数のチャンネルを登録し、アクチュアルキューのチャンネルレベルを操作するホイール。
ムーブ再生	MOVE FADE	キュー再生時に変化があるチャンネルのみをフェード制御する方式。
ムーブフェーダ		キューのムーブ再生を手動操作するフェーダ。

## 用語説明

用語	記号	機能
ライブ	LIVE	キューに限らず、サブマスターやエフェクトなどのチャンネル出力レベルを表示し、キューとして記憶できる画面モード。
ラスト	LAST	1つ前の意味。
リバーズ	R	1つ前の記憶番号を指定する。
リバーズ	REV	アクチュアルキューを1つ前のキューに戻す。
リンク	LINK	キューを再生した時に、ネクストキューを指定したキューにすること。
レコード	REC	記憶、または記憶削除する釦。
レベル	LVL	明かりの出力。0～100%の範囲。
レベルホイール		レベル設定用ホイール
ロック	LOCK	サブマスターの実行ページを切り替えても、切り替わらないようにする。

## 機能一覧

項目	内容
制御回路数	1024回路（負荷名称入力）
制御チャンネル数	1024チャンネル
調光信号出力	DMX512 2系統（調光器回路含む） 調光回線1：1～512ch、調光回線2：513～1024ch
調光信号入力	DMX512 1系統（持ち込み卓用）
バックアップシステム	最終パッチデータ+フェーダ直でのバックアップ
記憶キュー数	最大1000キュー
演目数（ショーデータ）	1000演目以上
プリセットフェーダ	20本×2段、3段 30本×2段、3段 40本×2段、3段 50本×2段、3段 60本×2段 タッチスイッチ（＋、－切り換え機能付き） 1段切り換え機能 クロスフェーダ1組 段マスター 3本 タッチスイッチ（＋、－切り換え機能付き） FREE切り替え
チャンネルグループ	1000グループ
ディマーグループ	500グループ
マクロスイッチ	30個（物理スイッチ3個、画面表示釦27個）
フリーフェーダ	6種類（フェーダ6本） （ハウスライトフェーダと共用）
ワークスイッチ	4個（画面表示釦）
ハウスライト	スピード設定スイッチ・表示器1式 マスターレベルLED2組 上限・下限フェーダ1組 ブロックフェーダ6本 （フリーフェーダと共用） 明・止・暗スイッチ2組 誘導灯客調連動機能
ディマーデータ	プロポーショナルレベル設定（0～100%） ノンディム設定 プロファイルカーブ26種類 FIXレベル設定（0～100%） ワークスイッチ割付4種類
パッチ場面	8場面（ホール卓6、持ち込み卓2） ホール卓と持ち込み卓パッチはHTTP方式 持込卓入力はメイン卓／持込卓パッチ切り換え機能 実行場面・仕込場面方式 チャンネルへの負荷パッチ コメント設定（半角10文字又は全角5文字） 回路の一時点灯機能（0～100%） ハウスライトブロックフェーダへの負荷割付 コメント設定（半角10文字又は全角5文字） チャンネルグループ999種類 コメント設定（半角10文字又は全角5文字）
プロファイルカーブ	100階調指定26種類（うち固定5種類） コメント設定（半角10文字又は全角5文字）

項目	内容
サブマスターフェーダ	20本×10ページ×6バンク
	タッチスイッチ（＋、－切り換え機能付き）
	チャンネル再生（1～100%指定可能）
	キュー再生
	エフェクト（チェイス）再生
	インヒビット（チャンネルマスタ）機能切替
	ロックモード機能
	連続割付機能
	挿入、削除機能
	クロスモード機能
	コメント設定（半角10文字又は全角5文字）
ミキシングホイール	10本（パートと切替）
	チャンネルレベル操作（等差／等比レベル操作）
	キューチャンネル操作（等差／等比レベル操作）
	エフェクトスピード調整
エフェクト（チェイス）	最大100ステップ×50パターン
	時間単位0.01～59.99秒（0.01秒単位）
	同時再生20パターン
	コメント設定（半角10文字又は全角5文字）
	タイム制御 Up Fade／Up Keep ／Down Fade／Down Keep
	ステップ制御 ループ、リバース、リターン、 ランダム1、ランダム2、ランダム3
	ステップ内容 チャンネル割付（1～100%指定） キュー割付
キュー	ムーブフェード（アップ／ダウン）方式
	GO鉤による自動再生
	フェードタイム0～59分59.9秒（0.1秒単位）
	ディレイタイム0～59分59.9秒（0.1秒単位）
	ウェイトタイム0～59分59.9秒（0.1秒単位）
	ホイールにより再生中タイム調整
	ムーブフェーダによる手動再生
	エフェクト（チェイス）割付再生
	リンク機能
	プロファイルカーブ割付機能
	マクロ実行機能
	コメント設定（半角10文字又は全角5文字）
	チャンネルレベル操作（等差／等比レベル操作）
	トラッキング記憶機能
	ヒートアップチャンネル選択機能
	パート10分割 フェードタイム0～59分59.9秒（0.1秒単位） ディレイタイム0～59分59.9秒（0.1秒単位） ホイールによる手動再生 ホイールによる再生中タイム調整 ホイールによる手動再生（ホールドはミキシング機能と切替） エフェクト（チェイス）割付再生 プロファイルカーブ割付機能 マクロ実行機能 コメント設定（半角10文字又は全角5文字）

機能一覧

項目	内容
SETUP PC (ノートPC)	セッティング画面 LIVE画面 STAGE画面 BLIND画面 TRACK SHEET画面 SUBMASTER LIST/SUBMASTER DATA画面 CUE SHEET画面 EFFECT画面 DIMPATCH/CHPATCH画面 持込卓DIMPATCH/持込卓CHPATCH画面 DIMMER画面 GROUP画面
	セットアップ画面 DIMPATCH/CHPATCH画面 持込卓DIMPATCH/持込卓CHPATCH画面 DIMMER DATA画面 HOUSE LIGHT PATCH画面 PROFILE CURVE画面 DIMMER GROUP画面 MACRO画面 SYSTEM COMMENT画面 COMMENT INPUT画面 DEFAULT画面 PLAYBACK画面 DIMMER画面 ALARM画面 MONITOR画面 DATA CLEAR画面 SAVE & LOAD画面 PRINT画面 DATE TIME SET画面 操作履歴画面
プリンタ (オプション)	高速レーザービーム方式A4対応×1台
ワイヤレスリモコン (オプション)	ディマーレベル点灯 (0~100%)
	チャンネルレベル点灯 (0~100%)
	パッチ済チャンネルのNEXT指定点灯可能
	チャンネルグループによるレベル点灯 (0~100%)
	チャンネルパッチ
	キュー点灯
	仕込み済キューのNEXT指定点灯可能
	ワイヤレス点灯チャンネル、ディマーの確認機能
	チャンネルパッチ情報の確認機能
	アラーム情報の確認機能

## 資料

### 調光操作卓(TOLSTARⅢ TypeF)で使用されているソフトウェアのライセンス情報

調光操作卓(TOLSTARⅢ TypeF)に組み込まれたソフトウェアの一部に、第三者が著作権を持つフリーソフトウェアとして配布されるソフトウェアコンポーネントを使用しております。このソフトウェアコンポーネントの動作に関しての保証は第三者には無く、弊社によって保証されます。

第三者が著作権を持つソフトウェアコンポーネントは以下のとおりです。なお、弊社以外の第三者による規定であるため、エンドユーザーライセンスアグリーメントの原文(英文)を記載します。

ソフトウェアコンポーネント	エンドユーザーライセンスアグリーメント
Linux Kernel	GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2
grub	
busybox	
cpufrequtils	
e2fsprogs	
mkinitrd	
glibc	
CubePDF	GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1
	GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3



**GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2,  
June 1991**

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.  
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies  
of this license document, but changing it is not allowed.

**Preamble**

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

**TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND  
MODIFICATION**

0. This License applies to any program or other work which

contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the

233271B

distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present

version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

#### NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

#### END OF TERMS AND CONDITIONS

##### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

One line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of
author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for
details
type `show w'. This is free software, and you are
welcome
to redistribute it under certain conditions; type `show
c'
for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright  
interest in the program `Gnomovision'  
(which makes passes at compilers) written  
by James Hacker.  
signature of Ty Coon, 1 April 1989  
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

---

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1,

233271B

## February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free

program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library

233271B

or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a

table of data to be supplied by an application program that uses

the facility, other than as an argument passed when the facility

is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that,

in the event an application does not supply such function or

table, the facility still operates, and performs whatever part of

its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has

a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must

be optional: if the application does not supply it, the square

root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable

form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under

Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked

with the Library, with the complete machine-readable "work that

uses the Library", as object code and/or source code, so that the

user can modify the Library and then relink to produce a modified

executable containing the modified Library. (It is understood

that the user who changes the contents of definitions files in the

Library will not necessarily be able to recompile the application

to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the

Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a

copy of the library already present on the user's computer system,

rather than copying library functions into the executable, and (2)

will operate properly with a modified version of the library, if

the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least

three years, to give the same user the materials specified in

Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of

performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy

from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these

materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.



7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

#### NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME

233271B

THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful,  
but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the  
library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James

Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!



GNU GENERAL PUBLIC LICENSE  
Version 3, 29 June 2007

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc.  
<<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program—to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps:

(1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License

giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

"This License" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"Copyright" also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

"The Program" refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as "you". "Licensees" and "recipients" may be individuals or organizations.

To “modify” a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a “modified version” of the earlier work or a work “based on” the earlier work.

A “covered work” means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To “propagate” a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To “convey” a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays “Appropriate Legal Notices” to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

#### 1. Source Code.

The “source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. “Object code” means any non-source form of a work.

A “Standard Interface” means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The “System Libraries” of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of

packaging a Major Component, but which is not part of that Major

Component, and (b) serves only to enable use of the work with that

Major Component, or to implement a Standard Interface for which an

implementation is available to the public in source code form.

A

“Major Component”, in this context, means a major essential component

(kernel, window system, and so on) of the specific operating system

(if any) on which the executable work runs, or a compiler used to

produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The “Corresponding Source” for a work in object code form means all

the source code needed to generate, install, and (for an executable

work) run the object code and to modify the work, including scripts to

control those activities. However, it does not include the work’s

System Libraries, or general-purpose tools or generally available free

programs which are used unmodified in performing those activities but

which are not part of the work. For example, Corresponding Source

includes interface definition files associated with source files for

the work, and the source code for shared libraries and dynamically

linked subprograms that the work is specifically designed to require,

such as by intimate data communication or control flow between those

subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users

can regenerate automatically from other parts of the Corresponding

Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that

same work.

#### 2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of

copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated

conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited

permission to run the unmodified Program. The output from running a

covered work is covered by this License only if the output, given its

content, constitutes a covered work. This License acknowledges your

rights of fair use or other equivalent, as provided by

233271B

copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

### 3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

### 4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and

give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

### 5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.

b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section

7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".

c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This

License will therefore apply, along with any applicable section 7

additional terms, to the whole of the work, and all its parts,

regardless of how they are packaged. This License gives no

permission to license the work in any other way, but it does not

invalidate such permission if you have separately received it.

d) If the work has interactive user interfaces, each must display

Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive

interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your

work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent

works, which are not by their nature extensions of the covered work,

and which are not combined with it such as to form a larger program,

in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an

"aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not

used to limit the access or legal rights of the compilation's users

beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work

in an aggregate does not cause this License to apply to the other

parts of the aggregate.

#### 6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product

(including a physical distribution medium), accompanied by the

Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.

b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product

(including a physical distribution medium), accompanied by a

written offer, valid for at least three years and valid for as

long as you offer spare parts or customer support for that product

model, to give anyone who possesses the object code either

(1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the

product that is covered by this License, on a durable physical

medium customarily used for software interchange, for a price no

more than your reasonable cost of physically performing this

conveying of source, or (2) access to copy the

Corresponding Source from a network server at no charge.

c) Convey individual copies of the object code with a copy of the

written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and

noncommercially, and

only if you received the object code with such an offer, in accord

with subsection 6b.

d) Convey the object code by offering access from a designated

place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the

Corresponding Source in the same way through the same place at no

further charge. You need not require recipients to copy the

Corresponding Source along with the object code. If the place to

copy the object code is a network server, the Corresponding Source

may be on a different server (operated by you or a third party)

that supports equivalent copying facilities, provided you maintain

clear directions next to the object code saying where to find the

Corresponding Source. Regardless of what server hosts the

Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is

available for as long as needed to satisfy these requirements.

e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided

you inform other peers where the object code and Corresponding

Source of the work are being offered to the general public at no

charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded

from the Corresponding Source as a System Library, need not be

included in conveying the object code work.

A "User Product" is either (1) a "consumer product", which means any

tangible personal property which is normally used for personal, family,

or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation

into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product,

doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular

product received by a particular user, "normally used" refers to a

typical or common use of that class of product, regardless of the status

of the particular user or of the way in which the particular user

actually uses, or expects or is expected to use, the product.

A product

is a consumer product regardless of whether the product has substantial

commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent

the only significant mode of use of the product.

"Installation Information" for a User Product means any methods,

procedures, authorization keys, or other information required to install

and execute modified versions of a covered work in that User Product from

a modified version of its Corresponding Source. The information must

suffice to ensure that the continued functioning of the modified object

code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or

specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as

part of a transaction in which the right of possession and use of the

User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a

fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

#### 7. Additional Terms.

"Additional permissions" are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered "further restrictions" within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

#### 8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

#### 9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a

covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

#### 10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An "entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

#### 11. Patents.

A "contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's "contributor version".

A contributor's "essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, "control" includes the right to grant

patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is "discriminatory" if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is

conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

## 12. No Surrender of Others' Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

## 13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the

combination as such.

#### 14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

#### 15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

#### 16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES,

INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

#### 17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

### END OF TERMS AND CONDITIONS

#### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.



You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
<program> Copyright (C) <year> <name of author>
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for
details type `show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute
it
under certain conditions; type `show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>.

### 保証について

- ・保証期間は、商品お買い上げ日より1年間です。  
取扱説明書、本体貼付ラベル等の注意書に従った使用状態で保証期間内に故障した場合に、無償修理させていただきます。
- ・ランプ、点灯管、電池などの消耗品は対象外です。
- ・製品の保障について別途、品質保証契約が結ばれている場合には、品質保証契約書の内容をご確認ください。

### 保証の免責事項

1. 保証期間内でも次の場合には原則として有料にさせていただきます。
  - (1) 使用上の誤り及び不当な修理や改造による故障及び損傷
  - (2) お買い上げ後の取り付け場所移設、輸送、落下などによる故障及び損傷
  - (3) 火災、地震、水害、落雷、その他天災地変、異常電圧、指定外の使用電源（電圧、周波数）などによる故障及び損傷
  - (4) 車両、船舶等に搭載された場合に生じる故障及び損傷
  - (5) 施工上の不備に起因する故障や不具合
  - (6) 法令、取扱説明書で要求される保守点検を行わないことによる故障及び損傷
  - (7) 日本国内以外での使用による故障及び損傷
2. 離島および離島に準ずる遠隔地への出張修理を行った場合には出張に要する実費を申し受けます。

### 修理を依頼される時

- ・保証期間中は、お買い上げ日を特定できるものを添えてお買い上げ販売店（工事店）までお申し出ください。
- ・保証期間を過ぎている時は、お買い上げ販売店（工事店）にご相談ください。  
修理によって機能が維持できる場合は、ご希望により有料修理させていただきます。
- ・アフターサービスについてご不明な点並びに修理に関するご相談は、お買い上げ販売店（工事店）にお問い合わせください。その際は器具の形名、お買い上げ時期をお忘れなくお知らせください。

**日本国内専用**  
Use only in Japan

修理・お取り扱い・お手入れについてご不明な点は

お買い上げの販売店へご相談ください。

販売店にご相談ができない場合は、下記の窓口へ

東芝ライテック照明ご相談センター

**0120-66-1048**（通話料：無料）

受付時間：365日 9:00～20:00

携帯電話・PHSなど 046-862-2772（通話料：有料）

FAX 0570-000-661（通話料：有料）

・お客様からご提供いただいた個人情報は、修理やご相談への回答、カタログ発送などの情報提供に利用いたします。  
・利用目的の範囲内で、当該製品に関連する東芝グループ会社や協力会社に、お客様の個人情報を提供する場合があります。

**東芝ライテック株式会社** システム事業部 〒237-8510 神奈川県横須賀市船越町 1-201-1

アートライティング部 TEL (046) 862-2130 FAX (046) 861-8772

お読みになったあとも必ず保管してください

233271B